

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA LĪLĀ : UN *JEU*, UN *JOUER*, UN *JOUANT* OU UN *ENJOUÉ*

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN SCIENCE DES RELIGIONS

PAR

MATHIEU BEAUDOIN

DÉCEMBRE 2012

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

*lokavattu līlākaivalyam*

*(Vedānta Sūtra 2.1.33)*

## AVANT PROPOS

La *līlā* a été une révélation,  
Illustrer son jeu m'a rappelé son importance dans la vie.  
L'amour de ma vie, les amis, la famille, les collègues, les professeurs et mon  
directeur qui ont soit participé ou été délaissés, je vous remercie.  
À mes deux *Līlā*, je vous dis : « je vous aime »!



## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS .....	iiiv
RÉSUMÉ .....	vii
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I	
LA <i>LĪLĀ</i> .....	15
1.1 Introduction .....	15
1.2 Les <i>Vedānta Sūtra</i> et le vishnouïsme .....	18
1.2.1 La nouveauté de la <i>līlā</i> .....	19
1.2.2 La perception de la <i>māyā</i> due à la <i>līlā</i> .....	21
1.2.3 La justification du mouvement de la <i>māyā</i> .....	23
1.2.4 Une image vaut mille mots .....	25
1.2.5 Nuance de Hospital .....	27
1.3 Les <i>Purāṇa</i> et <i>Viṣṇu</i> .....	28
1.3.1 <i>Viṣṇu</i> , la <i>manuṣyalīlā</i> et la <i>līlāvatāra</i> .....	29
1.3.2 <i>Kṛṣṇa</i> et la <i>līlā</i> .....	32
1.3.3 <i>Rāsālīlā</i> .....	42
1.4 Les <i>Sūrsāgar</i> et la <i>bhakti</i> krishnaïte .....	54
1.4.1 La <i>līlā</i> et les jeux .....	56
1.4.2 La <i>līlā</i> , une image du paradis .....	58
1.4.3 La <i>līlā</i> , une métaphore du monde .....	60
1.5 Hypothèses sur la popularité de la <i>līlā</i> chez <i>Kṛṣṇa</i> .....	61
1.6 Résumé sur la <i>līlā</i> .....	64
CHAPITRE II	
LE JEU : LES <i>JEUX</i> , LE <i>JOUER</i> , LE <i>JOUANT</i> ET L' <i>ENJOUÉ</i> .....	66
2.1 Introduction .....	66

2.2 Jacques Henriot : le <i>jeu</i> , le <i>jouer</i> et le <i>jouant</i> .....	68
2.2.1 Les <i>jeux</i> et l'activité du jeu .....	70
2.2.2 Le <i>jouer</i> et l'action .....	75
2.3 Thomas M. Malaby : l' <i>enjoué</i> .....	86
2.3.1 L'expérience d'une activité plus ou moins définissable .....	87
2.3.2 Une expérience produit par des éléments imprévisibles .....	90
2.4 Résumé sur le jeu .....	93

### CHAPITRE III

LA <i>LĪLĀ</i> ET LE JEU .....	95
3.1 Introduction .....	95
3.2 La <i>līlā</i> et le <i>krīḍa</i> .....	96
3.2.1 Le sanskrit : la <i>līlā</i> et la <i>krīḍa</i> .....	97
3.2.2 La <i>līlā</i> et le <i>krīḍa</i> avant et après les <i>Vedānta Sūtra</i> .....	100
3.2.3 Conclusion sur le <i>krīḍa</i> .....	102
3.3 Le jeu de la <i>līlā</i> des <i>Vedānta Sūtra</i> .....	104
3.3.1 La <i>līlā</i> védantique : un <i>jouant</i> .....	106
3.3.2 Conclusion sur la <i>līlā</i> des <i>Vedānta Sūtra</i> .....	109
3.4 Le jeu de la <i>līlā</i> des <i>Purāṇa</i> .....	111
3.4.1 Le jeu du <i>manuṣyalīlā</i> et du <i>līlāvatāra</i> .....	111
3.4.2 Le jeu des <i>Kṛṣṇalīlā</i> .....	115
3.4.3 Résumé sur la <i>līlā</i> des <i>Purāṇa</i> .....	117
3.5 Le jeu des <i>rāsalīlā</i> .....	118
3.5.1 Le jeu théâtral des <i>Kṛṣṇalīlā</i> .....	118
3.5.2 Le jeu d'imitation des <i>rāsalīlā</i> , la <i>līlānukarāṇa</i> .....	121
3.5.3 Le jeu cosmique et la <i>rāsalīlā</i> .....	122
3.5.4 Résumé sur les <i>rāsalīlā</i> .....	123
3.6 Le jeu de la <i>līlā</i> des <i>Sūrsāgar</i> .....	124
3.6.1 Les <i>krīḍa</i> (jeux) et la <i>līlā</i> .....	125
3.6.2 L'expérience divine du monde .....	128

3.6.3 Conclusion sur les <i>Sūrsāgar</i> et le jeu .....	132
CONCLUSION .....	133
BIBLIOGRAPHIE.....	137

## RÉSUMÉ

L'image du jeu est populaire dans la culture hindoue et cela se fonde en grande partie sur le terme sanskrit « *līlā* ». L'importance accordée à ce mot, comme le jeu, a généré une théologie unique à l'hindouisme. La *līlā* s'est principalement développée avec le vishnouïsme et les courants littéraires des *Vedānta Sūtra*, des *Purāṇa* et des *Sūrsāgar* afin de décrire la relation du divin par rapport au monde. Plus spécifiquement, elle caractérise le mythe cosmogonique, la relation entre le divin et la *māyā*, les *avatāra*, les *rāsalīlā*, les *Kṛṣṇalīlā* et certaines activités du monde. Lorsque la *līlā* est expliquée dans les textes académiques, cela se fait par la notion de jeu. Or, la notion de jeu peut prendre plusieurs sens. Par exemple, les oeuvres d'Henriot (1983) et de Malaby (2007) définissent le jeu comme une structure, une action, une attitude ou une expérience : le jeu peut être des *jeux*, un *jouer*, un *jouant* ou un *enjoué*. Les œuvres mélangent souvent plusieurs sens créant une confusion dans l'explication du jeu de la *līlā*. Dans le but de mieux saisir le terme, nous interpréterons la *līlā* en tant que jeu grâce à un processus herméneutique existentiel. Nous énumérerons les variantes de la *līlā* des courants littéraires des *Vedānta Sūtra*, des *Purāṇa* et des *Sūrsāgar* pour les interpréter à partir des significations possibles du jeu selon Henriot (1983) et Malaby (2007). Partant de l'hypothèse que la *līlā* correspond à une attitude du jeu, nous préciserons son sens à l'aide d'une nouvelle modalité d'interprétation élaborée par les théories contemporaines du jeu.

Mots clés : vishnouïsme, hindouisme, *līlā*, *rāsalīlā*, jeu.

## INTRODUCTION

La *līlā* est importante dans l'hindouisme : elle a inspiré nombreuses images, scènes, danses et activités religieuses ou culturelles. Elle détermine d'abord un état libre, enjoué, spontané et énergique éprouvé lors du jeu libre. Cette façon d'être est venue infiltrer la théologie, les pratiques, les mythes et la culture de l'hindouisme. Par exemple, il n'est pas rare de lire ou de voir des scènes où les dieux et les humains jouent à des jeux qui captivent à ce point leur attention qu'ils ne remarquent pas les changements majeurs ayant lieu autour d'eux. Aussi, certaines interventions divines sont perçues comme des activités ludiques d'une spontanéité totale et d'une joie intense. Encore, plusieurs situations chaotiques se terminent en une danse frivole qui représente le mouvement cosmique et l'unité du monde (Handelman et Shulman, 1995). Uniques à l'hindouisme, ces images ludiques sont non seulement devenues des icônes pour les hindous, mais elles les encouragent également à percevoir le monde de deux façons. En raison de *līlā*, le monde est premièrement créé et est en constante transformation dans une cadence spontanée et libre désinvestie de toute finalité. Deuxièmement, la relation entre le divin et le monde possède les mêmes caractéristiques; le monde est ainsi régi d'une manière aléatoire et frivole.

William Sturman Sax (1995), un anthropologue spécialisé dans les rites hindous, défend l'idée que la *līlā* s'est premièrement développée dans les textes sacrés. Elle est d'abord apparue comme un simple commentaire sur la création pour ensuite prendre de plus en plus d'importance dans les mythes, la cosmogonie, les pratiques religieuses et la culture. Dans les *Vedānta Sūtra*, elle caractérise la création du monde. À ce moment, la *līlā* est décrite comme l'esprit libre, spontané, sans raison et enjoué qui motive la division du Tout absolu en la manifestation du monde (Sax,

1995). Par la suite, la littérature des *Purāṇa* rattache la *līlā* aux manifestations, aux actions et à certaines activités du dieu *Viṣṇu*. Le terme devient alors jumelé aux activités ludiques, aux actions insensées de *Kṛṣṇa* (*Kṛṣṇalīlā*), à la danse, à la manifestation du divin, au divin lui-même et au théâtral (*rāsālīlā*) bien qu'il demeure cohérent avec l'approche des *Vedānta Sūtra*. Puis, la tradition tamoule associe la *līlā* au dieu *Śiva* avec les mêmes caractéristiques que celles de *Viṣṇu* : l'image de la danse de *Śiva* est devenue une représentation du processus cosmique libre, spontané et enjoué.

Or, la *līlā* est comprise comme un jeu dans les différents textes académiques. Toutefois, cette affirmation n'est pas facile à comprendre. Ce jeu est perçu, selon les auteurs, comme un jeu (Biardeau, 1995) ou encore un sport (Sax, 1995), un « play »<sup>1</sup> (Handelman, 1997), une charade (Hospital, 1995), un jeu théâtral (Richmond, 1990), une action créatrice (Smoley, 1995), un état (Rousseva-Sokolova, 2005) ou un divertissement (Tucci, 1969). D'après le philosophe du jeu Jacques Henriot (1983) et l'anthropologue du jeu Thomas M. Malaby (2007), ces sens n'insinuent pourtant pas la même chose. Henriot (1983) identifie quant à lui trois sémantiques associées au mot « jeu » : les *jeux* (des activités structurées), le *jouer* (une action libre) et le *jouant* (une attitude créant un faire semblant). Malaby (2007) ajoute l'idée que le jeu doit se définir par une expérience lui étant propre. Le jeu sous-entend donc quatre significations : une activité structurée, une action libre, une attitude du joueur et une expérience réalisable dans toute activité. Or, les diverses interprétations de la *līlā* ne font référence qu'à deux sens : le *jouer* et le *jeu*. À l'occasion, elles expliquent le terme à l'aide d'une définition psychologique du jeu, mais les approches antérieures limitent sa signification au jeu en tant qu'action ou structure.

---

<sup>1</sup> Le terme est ici en anglais, car sa traduction, « jeu », ne possède pas les mêmes implications. Nous approfondirons cet aspect dans le deuxième chapitre.

Ce mémoire est donc un travail visant à clarifier la *līlā*. Pour réaliser cela, nous interpréterons la *līlā*, en la considérant comme un jeu, par ses divers sens possibles selon les théories de Henriot (1983) et de Malaby (2007). Notre hypothèse est que la *līlā* se rattache à l'idée du *jouant*, à une attitude du jeu amenant l'action, l'activité ou l'expérience. En conséquence, ce mémoire place la question suivante au centre de sa recherche : comment se définit la *līlā* en rapport aux différentes sémantiques du jeu? Afin d'y répondre, nous devons aborder trois problématiques : la diversité des déclinaisons de la *līlā*, les divers sens du jeu et la nécessité identifiée par Sax (1995) de comprendre la *līlā* à travers l'idée ambiguë du jeu.

Premièrement, la *līlā* est reliée à une théologie appartenant à diverses traditions. Chaque tradition lui accorde un sens propre, mais cohérent l'un avec les autres. Cette diversité de la *līlā* amène sept déclinaisons. Dans les *Vedānta Sūtra*, elle est 1) la raison et l'ambiance de la création du monde à l'intérieur de la réalité ultime. Avec les *Purāṇa*, la *līlā* correspond à 2) l'attitude des *avatāra* et 3) le mode des interventions divines du dieu *Viṣṇu* ainsi que les 4) actions enjouées de *Kṛṣṇa* (*Kṛṣṇalīlā*). Aussi, les scènes des actions enjouées de *Kṛṣṇa* inspirent 5) les *rāsālīlā*, un genre théâtral dévotionnel. De plus, la poésie *Sūrsāgar* de la *bhakti*<sup>2</sup> (dévotion) krishnaïte utilise le mot pour décrire 6) l'expérience divine du monde et 7) l'expérience divine de certaines activités ludiques. D'après Sax (1995), tous ces sens se différencient, mais ont en commun l'idée du jeu. Ainsi, notre compréhension doit tenir compte des diverses variantes de la *līlā* et doit chercher à définir leur point en commun grâce aux théories du jeu présentées par Henriot (1983) et Malaby (2007).

Deuxièmement, nous considérons la problématique selon laquelle le jeu est un mot ambigu. D'après l'anthropologue Brian Sutton-Smith (2001), ce terme possède

---

<sup>2</sup> Une approche dévotionnelle qui encourage un amour, une relation et une dévotion actifs du dévot envers le divin (*Iṣṭa-devatā*). Ce mouvement de pensée influence principalement les monothéismes hindous tels que le vishnouïsme et sa branche krishnaïste.

plusieurs sens qui semblent s'opposer bien qu'ils définissent une idée commune. Pierre Lucier (2008), un philosophe de la culture et de la religion, affirme que le mot « jeu » possède deux voies sémantiques. Il y a le jeu comme une activité gratuite, amusante et libre qui semble s'opposer à la règle et à la contrainte. Ensuite, il y a le jeu comme une activité organisée, « selon des règles qui définissent le succès ou l'échec, le gain ou la perte possible » (Lucier, 2008, p. 23). Le jeu apparaît ainsi comme un élément difficile à saisir qui peut sembler réunir des éléments opposés. Or, Henriot (1983) et Malaby (2004) considèrent que nous devons ajouter à cette approche classique d'autres significations. Henriot (1983) prétend que le jeu peut être une attitude donnant le sens « jeu » à une action ou une structure. Cette approche accorde un sens propre au « faire semblant » qui ne se fonde pas toujours sur une action ou une règle précise. Pour sa part, Malaby (2004) développe une théorie voulant que le jeu se définisse par une expérience lui étant propre. Cette nouvelle donnée permet d'inclure l'expérience associée au jeu qui peut advenir de toute activité intrigante et engageante.

Autrement dit, nous saisissons le jeu comme un terme ambivalent qui se définit de quatre manières : son objet (le *jeu* ou les *jeux*), son verbe (le *jouer*), son sujet (le *jouant*) et son expérience (afin d'harmoniser les différentes approches, nous nommerons ce sens l'*enjoué*). En premier lieu, les *jeux* sont des objets ou des structures entraînant le jeu. En deuxième lieu, le *jouer* est l'action sentie comme libre et repérable qui amène le joueur au jeu. En troisième lieu, le *jouant* est une attitude qui transforme toutes réalités en celles du jeu : c'est par un travail psychologique que le jeu apparaît (Henriot, 1983). En quatrième lieu, l'*enjoué* est une expérience du jeu qui peut émerger à travers toutes les activités, jeux ou non-jeux, intrigantes, engageantes ou captivantes pour un joueur. Ainsi, le jeu est bel et bien un terme polysémique. Les écrits scientifiques sur la *līlā* semblent ignorer cet aspect du jeu, car ils interchangent les significations du jeu ou ils n'exposent pas le sens auquel ils se



réfèrent. Nous croyons que l'ensemble des sémantiques du jeu est nécessaire à l'interprétation adéquate de la *līlā*.

Troisièmement, nous composerons avec la problématique que la *līlā* est un terme plurivoque compréhensible par le terme polysémique du jeu. La *līlā* possède plusieurs déclinaisons vu les différentes traditions auxquelles elle se rattache. Le lien entre ces variantes s'explique par le jeu selon Sax (1995). De plus, la *līlā* appartient à un ensemble de mots sanskrits associé au jeu : *krīḍa*, *dīvyati*, *las*, et *līlā*. La *līlā* s'associe à un sens particulier et se distingue des autres mots (Huizinga, 1950). De cette façon, ce n'est qu'en appliquant les quatre sens du jeu (*jeux*, *jouer*, *jouant* et *enjoué*) aux déclinaisons de la *līlā* que nous pourrons répondre à la question : qu'est-ce que la *līlā* d'après les différentes sémantiques du jeu.

Nous émettons ainsi l'hypothèse que la *līlā* est principalement une attitude et une façon d'être du divin, similaire au *jouant*, l'amenant à créer, à maintenir et à détruire la manifestation d'une façon désinvestie, spontanée, libre, enjouée et sans raison ou finalité. Elle est un « faire semblant » qui teint les actions, la structure ou l'expérience d'une activité aux couleurs du jeu. Cette caractéristique de la *līlā* s'associe au *jouant* plutôt qu'au *jeu*, au *jouer* ou à l'*enjoué*. Encore, Henriot (1983) estime que le *jouant* est un état permettant au joueur de surmonter le paradoxe qui s'établit entre l'illusion et la réalité du jeu : le jeu possède un degré d'illusion par ses actions fictives (faire semblant de tuer quelqu'un par exemple) et il est réel puisque l'action est vraie dans le jeu (l'adversaire « meurt » réellement dans le jeu). Dans la mythologie vishnouïte, la notion de la *līlā* s'apparente à la théorie du *jouant* puisque le divin se manifeste de la même façon. Il est à la fois conscient de l'illusion de sa manifestation – la manifestation cache la forme unifiée du monde – et de la réalité de celle-ci – le monde est sa manifestation. La *līlā* est en fait ce mode, ce *jouant*, permettant au divin

de se mettre en mouvement, de se diviser et de se manifester. Ainsi, nous réaliserons les difficultés de décrire la *līlā* comme jeu sans spécifier le sens de ce dernier. La polyvalence du jeu peut erroné la compréhension de notre sujet pour la raison que la *līlā* s'inscrit principalement dans un seul de ses multiples sens.

Néanmoins, cette hypothèse sur la *līlā* respecte l'approche de certains auteurs. Par exemple, la thèse sur le jeu de la poésie *Sūrsāgar*<sup>3</sup> de Rousseva-Sokolova (2005) et l'article « *Līlā* » de Norvin Hein<sup>4</sup> (1986) démontrent l'idée que la *līlā* est une attitude du divin permettant le mouvement, la création, le maintien, les transformations et la destruction du monde. Notre approche est toutefois différente, car elle n'ancore pas la *līlā* dans le *jeu* ou le *jouer*, mais dans le *jouant*. En effet, selon nous, la *līlā* n'est pas l'action divine ou la structure du monde, mais plutôt une attitude du jeu engendrant des actions, des interventions et des activités du divin. Une activité non-jeu peut alors devenir jeu par l'attitude véhiculée par le joueur. Par exemple, les vols de *Kṛṣṇa*, appartenant aux *Kṛṣṇalīlā*, dans le *Bhāgavata Purāṇa* sont considérés comme des *jeux* ou du *jouer* par Rousseva-Sokolova (2005) et Hein (1986). Cependant, ces actions ne respectent pas les théories du jeu chez Huizinga (1950) ou Caillois (1954) pour qui un jeu se sépare du quotidien et ses conséquences n'ont pas un impact direct sur les autres aspects de la vie. En comprenant la *līlā* comme du *jouant*, cela permet d'expliquer par exemple comment les vols et les activités insensées de *Kṛṣṇa*, décrits dans les *Kṛṣṇalīlā*, ne sont des jeux que pour le dieu. Ces actes sont réprimandés par les adultes, ils sont interdits par la tradition et ils ne sont pas à imiter par les dévots au quotidien.

Ainsi, l'importance de ce mémoire se fonde dans la nécessité de clarifier certains aspects de l'hindouisme. La création, les manifestations du divin, l'univers ne

---

<sup>3</sup> Une poésie dévotionnelle du mouvement de la *bhakti* (dévotion) krishnaïte.

<sup>4</sup> Un spécialiste de la *līlā* et du vishnouïsme.

seraient pas des *jeux* ou du *jouer*, mais un *jouant* du divin; la création, les manifestations et l'univers sont une intériorisation mentale du divin produit par un état libre et spontané du jeu. Selon nous, la *līlā* est un jeu psychique du divin qui produit la manifestation d'une manière involontaire, spontanée, libre et frivole. La *līlā* et ses variantes – telles que les manifestations du divin, les *Kṛṣṇalīlā*, les *rāsalīlā* et les jeux de la *bhakti* – ne devraient pas être associées à l'image d'un dieu qui joue dans le monde par une activité organisée, orientée ou prévue comparable à l'image d'un joueur jouant à une partie de dés. Alors, la *rāsalīlā*, un genre théâtral dévotionnel, est un mode, une essence et une émotion dont le « faire semblant » de l'acteur appartient au jeu de la performance théâtrale et non à la *līlā*. Bref, ce mémoire tente une clarification de notre compréhension générale du mot hindou.

Afin de clarifier la *līlā*, nous utiliserons une méthode combinant l'approche herméneutique et le travail sémantique. L'introduction à l'herméneutique de Berner et Thouard (2008) définit cette méthode comme la plus appropriée pour découvrir le sens d'un texte. Elle est l'art de comprendre les textes et les discours dont le sens n'est pas toujours évident. Elle permet l'établissement d'une procédure et de règles afin de faire émerger un sens fondé, défendable et plausible. Par rapport à un texte religieux, le philosophe de la religion Pierre-André Strucki (1970, p.69) propose une herméneutique existentielle. Elle se nomme ainsi, car elle reconnaît l'existence et le rôle de l'interprète en plus de l'inaccessibilité du sens originel. Par cette reconnaissance et un travail sur soi, il devient possible de défendre un sens temporaire<sup>5</sup>, logique et contemporain à propos d'un texte. Basée sur le contexte du lecteur, cette méthode s'inscrit dans une démarche exposant trois sens justifiables d'un texte : le sens interprété à partir de la structure, le sens d'une interprétation basée sur les sémantismes possibles par le lecteur et le sens émis en comparant les deux approches précédentes. L'herméneutique est donc la méthode idéale afin de saisir le

---

<sup>5</sup> Rien n'est absolu d'après l'auteur.

sens de la *līlā* dans les textes sélectionnés. Rousseva-Sokolova (2005) utilise d'ailleurs cette méthode afin d'interpréter le jeu de la poésie *Sūrsāgar* du courant dévotionnel de la *bhakti*. Brièvement, sa thèse interprète la *līlā* et les autres formes du jeu des textes poétiques par la définition du jeu de Caillois (1953) et d'une définition générale du jeu.

Notre démarche se différencie de celle de Rousseva-Sokolova (2005) par son originalité, car nous nous basons sur une réflexion épistémologique et sémantique voulant établir d'autres modalités d'interprétation. Dans son œuvre anthropologique sur l'ambiguïté du jeu, Brian Sutton-Smith (2000) estime que l'étude du jeu dans une culture autre doit se faire par une définition ouverte, flexible et plurivoque qui considère l'attitude ou l'expérience. Autrement, la compréhension du jeu peut être limitée et erronée lorsqu'elle ne prend pas en compte les variantes possibles de la culture étudiée. Ainsi, nous tenterons de clarifier la compréhension de la *līlā* fondée sur une définition du jeu qui est aujourd'hui mise en doute. Comme Strucki (1970) le souligne, la signification obtenue par une interprétation n'est jamais absolue et elle peut être sujette à réinterprétation lorsqu'un concept, théorie ou savoir apparaît ou se transforme : «À cet égard, les anciens concepts doivent être remplacés par de nouveaux dès lors qu'ils ont fait historiquement faillite, qu'ils se sont avérés trop faibles ou trop ambigus » (1970, p. 10). Par cet exercice d'actualisation, nous comparerons les variantes de la *līlā* aux différents sens identifiés par la théorie du jeu d'Henriot (1983) et de Malaby (2007). Nous pourrions alors établir un sens contemporain du jeu de la *līlā*.

D'après Strucki (1970), l'objectivité dans un travail herméneutique commence quand l'interprète réalise que l'interprétation est l'exercice d'un sujet existant. En d'autres mots, la compréhension d'un texte n'est jamais neutre; le lecteur possède toujours une précompréhension de l'objet devant lui. Il existe une distance historique entre le texte et le lecteur puisque la lecture se fait dans une période différente où les idées, les

mots, le contexte ou les concepts ne signifient plus nécessairement la même chose. L'interprète n'a jamais un accès direct au message intentionnel; il n'a qu'un lien direct avec le texte en tant qu'objet. Le texte est donc compris en grande partie par les définitions du lecteur et de son époque. L'interprétation doit être existentielle en ce que l'interprète doit réaliser son rôle et son influence dans sa clarification du texte (Strucki, 1970). À ce propos, nous devons prendre en considération les enseignements du sociologue Pierre Bourdieu (2001) sur la réflexion réflexive. Bourdieu (2001) perçoit le scientifique comme le participant d'un monde social qui influence ses assises théoriques. Le travail d'un savant est donc de se dégager de toute influence néfaste et d'actualiser toute connaissance. Dans notre cas, cette réflexion est nécessaire à l'établissement des sens possibles du jeu afin d'interpréter la *līlā*. Si l'interprète possède des préconceptions du jeu, celui-ci doit se dégager et réaffirmer une connaissance plus objective. Notre méthode affirme donc un premier degré d'objectivité par une définition précaire de la *līlā* dans une approche vérifiable et justifiable. Ensuite, elle prend un deuxième degré d'objectivité en actualisant la définition du jeu par les théories d'Henriot (1983) et de Malaby (2007). Par ces deux quêtes d'objectivité, il devient possible d'affirmer et de justifier une nouvelle signification de la *līlā*.

Par conséquent, l'interprétation d'un texte sacré doit se dérouler en trois étapes: l'élaboration d'une première compréhension du texte en tant qu'objet, l'établissement des sens possibles pour le lecteur et l'interprétation de la relation entre la première et la deuxième étape. En premier lieu, l'herméneutique doit s'inscrire comme un discours dont toutes les propositions sont fondées, justifiables ou vérifiables. Elle cherche une approche objective et scientifique afin d'interpréter le contexte, les références, les significations ou les valeurs d'un texte. L'interprète cherche ainsi à fonder ses jugements dans des connaissances scientifiques pour clarifier la sémantique d'un texte (Strucki, 1970). En deuxième lieu, l'herméneutique doit définir



les sens possibles du message linguistique afin de prendre en considération l'existence du lecteur. Elle s'intéresse aux autres modalités d'interprétation qui ne s'inscrivent pas absolument dans une approche scientifique. Cette partie cherche ainsi le ou les sens d'un message par sa signification, sa traduction ou son explication (Strucki, 1970). En troisième lieu, l'herméneutique devient existentielle lorsqu'elle interprète le rapport entre la première et la deuxième partie. Les deux premières parties font abstraction de la relation communicationnelle entre le destinataire (le texte en tant qu'objet), le message (le message originel) et le destinataire (le lecteur). Puisque le message original n'est pas accessible au lecteur, la troisième étape de l'herméneutique s'intéresse au lien entre le destinataire et le destinataire afin de faire émerger un sens contemporain (Strucki, 1970). Cette démarche de l'interprétation s'appuie sur une rhétorique étant donné qu'elle est un processus argumentatif amenant une connaissance justifiable qui ne s'appuie pas directement sur le texte. Cette manière de faire permet d'abolir rhétoriquement « la distance historique qui sépare le texte de l'interprète, elle rend ce sens contemporain de l'interprète. » (Strucki, 1970, p. 151) Par ce processus, il devient alors possible d'établir une connaissance rhétorique argumentée, vérifiable et temporelle.

Dans le but d'associer le sens approprié à la *līlā*, nous devons en premier lieu restreindre notre regard, car elle est un sujet trop vaste pour être traité dans son entièreté. La théologie associée à ce terme appartient à plusieurs traditions littéraires et s'est développée sur une longue période de temps. De ce cas, nous ne nous intéresserons qu'aux textes principaux de la tradition vishnouïte qui sont considérés comme le noyau de la théologie associée à la *līlā* (Hein, 1987). Les traditions tamoule et sivaïte seront ainsi exclues. Alors, nous interpréterons la *līlā* à l'intérieur de trois courants littéraires : les *Vedānta Sūtra*, les *Purāṇa* et les *Sūrsāgar*. Dans ces textes et ce mémoire, la *līlā* se définit à partir de sept variantes qui sont identifiées par Hein (1987) et Rousseva-Sokolova (2005). Dans les *Vedānta Sūtra*, la *līlā* est perçue

comme 1) une atmosphère et le rythme du mouvement divin dans le mythe cosmogonique. Dans les *Purāṇa*, les vishnouïtes associent la *līlā* à 2) l'attitude des *avatāra* du dieu *Viṣṇu* à travers le terme « *līlāvatāra* » et 3) leurs gestes libres de la structure du monde expliquent par le mot « *manuṣyalīlā* ». Les krishnaïtes, une branche vishnouïte, vont donner beaucoup d'importance aux mythes de *Kṛṣṇa*. Ces mythes vont inspirer 4) les *kṛṣṇalīlā*, les actions enjouées de *Kṛṣṇa*, et 5) les *rāsālīlā*, des performances théâtrales enjouées. Cette branche vishnouïte a été fortement influencée par le courant dévotionnel de la *bhakti* qui encourage une émotion et une expérience directe avec le divin. Les *Sūrsāgar* sont ainsi des textes poétiques de la *bhakti* krishnaïte synthétisant l'approche puranique et les idées dévotionnelles. Ce genre littéraire amène à considérer la *līlā* de deux autres manières : dans 6) les activités ludiques et dans 7) l'expérience divine du monde.

Avec cette précision, interpréter la *līlā* grâce à l'herméneutique de Strucki (1970) nous permet d'établir la technique suivante : définir la *līlā* vishnouïte d'une façon provisoire et objective, établir les sens possibles de la *līlā* en tant que jeu et interpréter la *līlā* par rapport aux sens du jeu. Premièrement, Strucki (1970) propose une compréhension provisoire des textes sur une base objective et justifiable. Le premier chapitre définira alors les sens plurivoques de la *līlā* à travers les courants littéraires identifiés précédemment : les *Vedānta Sūtra*, les *Purāṇa* et les *Sūrsāgar*. Nous intégrerons aussi les sens donnés par les traditions qui se fondent sur ces textes. Cette partie prendra la forme d'une synthèse des variantes de la *līlā* et de ses implications théologiques. Pour nous aider, nous allons faire principalement référence aux œuvres de Rousseva-Sokolova (2005)<sup>6</sup>, Hein (1986; 1987)<sup>7</sup>, Handelman et Shulman (1995)<sup>8</sup> et le recueil de textes *The Gods at play*<sup>9</sup> de Sax (1995). Soulignons

---

<sup>6</sup> Une thèse sur le jeu de la poésie *Sūrsāgar*.

<sup>7</sup> Un auteur qui se spécialise sur la *līlā* de la tradition krishnaïte et puranique.

<sup>8</sup> Une œuvre sur l'aspect cosmologique et métaphysique de la *līlā*.

que la littérature sur la *līlā* est assez limitée; les textes sélectionnés sont les écrits les plus souvent cités et les plus adéquats pour notre étude. Bref, le premier chapitre définira les sept déclinaisons de la *līlā* des *Vedānta Sūtra*, des *Purāṇa* et des *Sūrsāgar*.

Deuxièmement, l'herméneutique existentielle permet d'identifier les significations possibles d'un texte en tenant compte de l'existence du lecteur ou de l'interprète. Dans notre cas, nous voulons établir les sémantiques de la *līlā* en tant que jeu. Notre technique pour y parvenir correspond à établir un éventail de sens large et flexible par les théories d'Henriot (1983) et de Malaby (2004). Ainsi, nous allons élaborer dans le deuxième chapitre de ce mémoire les quatre sens du jeu (*jeux, jouer, jouant et enjoué*) afin de présenter tous les sens possibles du jeu de la *līlā*. Cet exercice est un préalable à l'interprétation permettant de savoir si la *līlā* est « ce à quoi joue le joueur », « ce que fait le joueur », « ce qui amène le jeu chez le joueur » ou « l'expérience enjouée de toutes activités intrigantes ou captivantes » (Henriot, 1983; Malaby, 2004).

Troisièmement, l'interprète doit s'intéresser à la relation entre la définition précaire et les sens possibles du jeu de la *līlā* (Strucki, 1970). La définition de la *līlā* possède plusieurs variantes qui s'expliquent par l'idée polysémique du jeu (Sax, 1995). Le troisième chapitre est donc l'interprétation de la *līlā* par la mise en relation de ses déclinaisons avec ses significations pensables en tant que jeu. Plus spécifiquement, nous comparerons les sept variantes de la *līlā* aux quatre sémantiques du jeu. Aussi, nous analyserons les mots sanskrits associés à l'idée du jeu : *krīḍa*, *dīvyati*, *las*, et *līlā*. Par cette élaboration, nous éliminerons certains sens ne s'appliquant pas à la *līlā* dans notre littérature sélectionnée. Finalement, cette technique nous permettra de réaliser le sens approprié de la *līlā* et de vérifier l'hypothèse voulant que la *līlā* se rattache à l'idée du *jouant*. Notre hypothèse est que la *līlā* est un état et une ambiance

---

<sup>9</sup> Ce recueil présente la *līlā* dans son ensemble à travers divers textes.



du jeu motivant le divin à créer, s'intéresser, maintenir et détruire la *māyā* d'une manière spontanée, libre, jouée et désinvestie.

En dernier lieu, nous devons reconnaître les limites de ce mémoire : la distance entre l'interprète et le contexte de la *līlā* ainsi que la largesse de l'analyse sur la *līlā*. Premièrement, il y a une distance inévitable dans tout travail herméneutique (Strucki, 1970). L'objet analysé possède une époque, une histoire, un contexte, une langue et une intention qui ne sont pas accessibles à l'interprète. Toutefois, la rhétorique de l'herméneutique existentielle permet de ne pas se soucier de la distance entre le contexte de l'interprète et celui de la *līlā*. L'interprétation par la mise en relation d'une compréhension précaire du texte et de ses sens possibles permet d'émettre un sens contemporain, justifiable et temporaire (Stukci, 1970, p.120). Ainsi, une distance est inévitable dans toute interprétation, mais par un effort de concilier le contexte de l'interprète et de l'objet, il nous est possible d'affirmer un sens sans lui accorder une valeur absolue. Deuxièmement, ce mémoire n'est pas une analyse spécifique de la *līlā*. La *līlā* a inspiré plusieurs genres littéraires indiens qui possèdent différentes approches. Chacune de ces variantes pourrait être le sujet d'une étude plus approfondie. Sax (1995) croit qu'il y a une constante entre ces variantes de la *līlā* qui s'explique par le jeu. De cette manière, une analyse générale permet d'intégrer les déclinaisons de la *līlā* afin de définir leur jeu. Une approche plus spécifique ne permettrait pas d'avoir le point de vue nécessaire à l'analyse de la *līlā* en tant que jeu. Ainsi, le procédé de ce mémoire est nécessaire afin d'identifier un aspect similaire aux différentes variantes de la *līlā*.

Pour résumer, ce mémoire est une interprétation de la *līlā* par les sémantiques possibles du jeu. Afin de répondre à notre question centrale, « comment se définit la *līlā* en rapport aux sémantiques du jeu », nous nous intéresserons à la *līlā* des textes des *Vedānta Sūtra*, des *Purāṇa* et des *Sūrsāgar* dans le contexte vishnouïte. Dans cette tradition, notre attention se portera particulièrement à sa branche krishnaïte et au

courant de pensée de la *bhakti* qui ont approfondi la *līlā* d'une manière qui ne peut pas être généralisée à l'ensemble de la tradition vishnouïte. Ainsi, nous allons premièrement émettre une définition provisoire afin d'expliquer objectivement la *līlā* et d'identifier ses variables : la *līlā* comme 1) une attitude amenant le monde, 2) un mode permettant la manifestation du divin, 3) une attitude du faire semblant des manifestations, 4) des *Kṛṣṇalīlā*, 5) des *rāsalīlā*, 6) une activité ludique et 7) une expérience divine du monde. Deuxièmement, nous élaborons sur les quatre sens possibles du jeu par la théorie d'Henriot (1983) et de Malaby (2004) : le *jeu*, le *jouer*, le *jouant* et l'*enjoué*. Cela nous amènera à la possibilité que la *līlā* soit une action, une activité, un état ou une expérience du jeu. Troisièmement, nous interpréterons la relation entre notre définition et les sens possibles de la *līlā* en tant que jeu. Cette étape nous permettra alors d'établir une signification plus juste de la *līlā*. Notre hypothèse est que la *līlā* consiste principalement à un *jouant* du divin. Si cela est le cas, la *līlā* ne doit plus être traduite par « sport », « jeu » ou « divertissement » sans nuances explicatives.

## CHAPITRE I

### LA *LĪLĀ*

#### 1.1 INTRODUCTION

La *līlā* est un élément important de la culture hindoue. Rousseva-Sokolova (2005) trouve que l'attitude libre, spontanée et enjouée des enfants et des jeux (jeu de dés, parchisi, cerf-volant) rappelle constamment aux hindous la nature « *līlā* » du divin. Biardeau (1995)<sup>10</sup> traduit la *līlā* par « jeu divin » et la résume à un état du divin dont les actions sont complètement libres, spontanées, gratuites et frivoles ainsi qu'à une représentation dramatique réalisée par les humains en mémoire des actions enjouées divines. Toutefois, synthétiser la *līlā* ainsi ne permet pas d'en dégager les multiples significations. Dans les *Vedānta Sūtra*, la *līlā* apparaît pour la première fois, avec une implication théologique, afin d'expliquer l'attitude et l'ambiance durant la création du monde et du premier mouvement cosmique. Elle explique ainsi l'apparition de la manifestation dans la réalité du Tout absolu (Hein, 1987). Avec les *Purāṇa*, le terme désigne également l'attitude et le comportement des *avatāra* du dieu Viṣṇu par rapport à la *māyā* (Hein, 1986). Par la suite, le *Bhāgavata Purāṇa* devient un ouvrage majeur pour les krishnaïtes puisque *Kṛṣṇa* y apparaît comme un être manifestant la *līlā* par ses *Kṛṣṇalīlā*, ses actions découlant de la *līlā*. Chacune de ces actions est comprise comme « une *līlā* » selon Hein (1986). Une scène des *Kṛṣṇalīlā* est si importante dans le vishnouïsme qu'elle inspire, influencée par l'idée de la *bhakti*

---

<sup>10</sup> Une indianiste française qui se spécialise sur la mythologie hindoue.

(dévotion), le genre théâtral de la *rāsalīlā* considérée comme une activité actualisant une *Kṛṣṇalīlā* (Rousseva-Sokolova, 2005). Par la suite, la poésie *Sūrsāgar* de la *bhakti* krishnaïte associe la *līlā* à l'expérience divine du monde et du jeu.

Hospital (1995) et Sax (1995) comprennent ces déclinaisons de la *līlā* comme des éléments caractérisés par une spontanéité, une liberté totale, une joie intense, un effacement de la réalité et un enjouement. Or, lorsque les auteurs tentent d'associer un terme spécifique à la *līlā*, l'exercice devient complexe. La *līlā* est, chez plusieurs, associée au terme « *play* », mais ce mot ne représente pas nécessairement les différentes approches chez Sax (1995). Par exemple, la *līlā* des *Vedānta Sūtra* n'est pas le même « jeu » que celui des *rāsalīlā*, ces performances d'une *Kṛṣṇalīlā*. Le problème est similaire avec les autres termes utilisés pour traduire « *līlā* » : « jeu » (Biardeau, 1995), « sport » (Carman, 1995), « activité » (Hein, 1987), « action créatrice » (Smoley, 1995), « performance » (Sax, 1995, p. 10) ou « divertissement » (Tucci, 1969). De cette façon, cette complexité motive notre intérêt d'interpréter la *līlā* selon les différentes sémantiques du jeu : le *jeu*, le *jouer*, le *jouant* et l'*enjoué*. En distinguant chacune des déclinaisons de la *līlā*, nous pourrions alors les situer dans l'éventail des sens de la *līlā* en tant que jeu.

Nous avons identifié avec la méthodologie proposée par Strucki (1970) le besoin d'établir une première explication justifiable de la *līlā* dans le but de l'interpréter ultérieurement à partir des significations du concept concevables par l'interprète. Ce chapitre a pour objectif d'établir cette définition provisoire en exposant ses déclinaisons. Pour ce faire, nous concentrerons notre analyse sur la tradition vishnouïte et sur les principaux courants littéraires qui ont développé la théologie de la *līlā* : les *Vedānta Sūtra*, les *Purāṇa* et les *Sūrsāgar*. La tradition vishnouïte et ses courants littéraires sont le noyau de la théologie de la *līlā* selon Sax (1995) et ils se résument à trois tendances. Premièrement, la théologie de la *līlā* a débuté comme un élément du divin afin d'expliquer la manifestation du monde dans le mythe

cosmogonique des *Vedānta Sūtra* et des premiers *Purāṇa*. Deuxièmement, le vishnouïsme a complexifié la théologie de la *līlā* en l'associant aux *avatāra* dans le *Bhāgavata Purāṇa*. Encore, c'est surtout *Kṛṣṇa* qui est devenu un exemple de la *līlā* du divin avec la montée en popularité du krishnaïsme, une branche vishnouïte. Troisièmement, la *bhakti*, une voie dévotionnelle où le dévot s'immerge dans une relation amoureuse et intime avec son dieu, a grandement influencé la tradition krishnaïte. Par une nouvelle interprétation de la *Bhāgavata Purāṇa*, la *bhakti* krishnaïte a ainsi amené le développement d'une théologie de la *līlā* centrée sur l'expérience et l'émotion explicite dans la poésie *Sūrsāgar*. Ainsi, ces trois tendances ont amené l'élaboration de sept déclinaisons de la *līlā* à travers les trois courants littéraires.

De cette façon, nous structurons ce chapitre à partir des *Vedānta Sūtra*, des *Purāṇa* et des *Sūrsāgar* pour établir les principaux sens de la *līlā*. Nous allons donc expliquer les sept déclinaisons de la *līlā* dans l'ordre suivant. Avec les *Vedānta Sūtra*, nous nous intéresserons premièrement à la *līlā* comme le rythme, l'attitude ou l'ambiance de la division du Tout. Le terme explique du même coup pourquoi un Être absolu (*brahman*) créa le monde (Hein, 1987). Avec les *Purāṇa*, nous étudierons deuxièmement le terme « *manuṣyalīlā* » qui correspond à l'attitude permettant une action complètement libre et sans conséquence karmique. Troisièmement, nous approfondirons le terme « *līlāvatāra* » qui caractérise les manifestations du divin dans la *māyā*. Puis, nous nous intéresserons quatrièmement aux *Kṛṣṇalīlā* qui sont considérées comme des séries d'actions émergeant de l'attitude de la *līlā* et à la cinquième variante de la *rāsalīlā*, un genre théâtral dévotionnel. Pour démontrer ces trois éléments puraniques, nous les situerons à travers les différentes versions puraniques des histoires de *Kṛṣṇa*. Nous découvrons un changement important : le *Kṛṣṇa* représentant l'ordre civil devient un être de la *līlā*, un être libre, spontané et enjoué allant parfois à l'encontre des normes sociales. Puis, nous nous intéresserons aux textes *Sūrsāgar* de la *bhakti* krishnaïte afin d'élaborer sur la sixième variante, la

*līlā* comme une expérience divine du jeu, et la septième, la *līlā* comme une expérience divine du monde.

## 1.2 La *līlā* des *Vedānta Sūtra*

Suite au développement des grandes épopées du *Mahābhārata* et de la *Bhagavadgītā*, commence la période puranique (300-1400). Marcaurelle (1997)<sup>11</sup> explique que cette ère est marquée par la composition des nombreux *Purāṇa* (300-1400) – constitués de doctrines, de mythes et de cultes – pouvant se diviser en deux grandes traditions. En premier lieu, il y a l'époque classique (300-700) qui correspond à peu près au règne des Gupta et de Harsa, souverains qui favorisèrent le bouddhisme et l'hindouisme (Marcaurelle, 1997). En deuxième lieu, il y a l'époque védantique (700-1400) durant laquelle les grandes écoles philosophiques auraient eu une influence majeure dans le développement de l'hindouisme (Marcaurelle, 1997). Pour ces écoles, les *Upaniṣad*, les *Vedānta Sūtra* et la *Bhagavadgītā* forment la « triple route » (*prasthānatrayī*) vers la libération. Les *Vedānta Sūtra* consistent à un ensemble de commentaires et d'idées sur les « routes » antérieures des *Upaniṣad* et de la *Bhagavadgītā*. Ces commentaires ne peuvent pas être compris sans l'aide des explications des *vedāntin* (philosophes). Śaṅkara (entre 650 et 800) fut et demeure le *vedāntin* le plus influent et c'est à travers ses écrits que la *līlā* a pris de l'importance (Oldmeadow, 2000). Avec Śaṅkara, la *līlā* vient modifier l'interprétation du mythe cosmogonique des *Upaniṣad*.

Pour expliquer la *līlā* dans les *Vedānta Sūtra*, nous allons procéder de la façon suivante : nous commencerons par situer et comprendre la *līlā* du *Vedānta Sūtra*; nous élaborons par la suite son incidence sur l'attitude divine par rapport à la manifestation et le rythme du mouvement cosmique; en dernier lieu, nous

---

<sup>11</sup> Auteur du chapitre *L'hindouisme* dans le livre *Un monde de religion* sous la direction de Mathieu Boisvert (1997).



terminerons avec la théorie de Hospital (1995) apportant une importante nuance dans la compréhension des textes précédents les *Vedānta Sūtra*.

### 1.2.1 La nouveauté de la *līlā*

Tout d'abord, c'est avec Adi Śaṅkara (philosophe du 7<sup>e</sup> ou 8<sup>e</sup> siècle de notre ère) que la *līlā* devient un élément théologique important avec ses écrits du *Vedānta Sūtra*. Dans le passage du *Vedānta Sūtra* (2.1.33), elle caractérise, rappelons-le, l'attitude du divin lors de la création du monde (Hein, 1987). Les *Vedānta Sūtra*, « fin ou aboutissement du *Veda* », sont un ensemble de commentaires philosophiques sur les *Upaniṣad*. La *līlā* appartient donc à un commentaire sur le mythe cosmogonique upanisadique (Handelman et Shulman, 1997). Dans le *Bṛhadāraṇyaka Upaniṣad* (1.4), le Tout crée une première distinction permettant au *Puruṣa* de créer le monde.

« At first all this was only self, something like a male person. He looked around and saw nothing other than the self; so he said –in the beginning – “I am”. That is how the name “I” came to be. That is why when someone is addressed, he first says, “That is I”, and then adds whatever other name he may have. Being there before all this, he had burned up [*ausat*] all forms of evil; that is why he is called *Puruṣa* – a male. Anyone who knows this burns up whoever seeks to be there before him.

He was afraid. That is why a person who is alone is afraid. Then he considered: “Since there is nobody other than me, whom do I fear?” Then fear left him – was there anyone he could have feared? Fear only comes into being when there is a second.

But he felt no joy. A person who is alone has no joy. He longed for a second person. He assumed the measure of a man and woman in tight embrace. He made his self fall [*apārayat*] into two, and that is how husband [*pati*] and wife [*patnī*] came into being. [...]

Then none of his was yet divided. It became divided through name and form: “This is a name, this has that form”. [...] One who thinks of them one by one does not how, for he is not whole as he becomes them one by one; but if one thinks this is self, then all of them become one in this. This self is the foot print of all that, for by this, one knows all that, as one might track down someone by his footprint. Anyone who knows this finds fame and renown. » (cité de Handelman et Shulman, 1997, p. 50)

Dans ce passage, comme dans la majorité des *Upaniṣad*, la création du monde est motivée par le besoin de répondre à un besoin et à la solitude du *Puruṣa* (Connolly, 2007, p.54). Or, l'école philosophique védantique donne un nouveau sens à la création du monde des *Upaniṣad*. La création devient l'expression de la *līlā* du *Brahman* (*Puruṣa*) (Connolly, 2007).

De la sorte, l'idée de la *līlā* apparaît dans le *Vedānta Sūtra* 2.1.33 : « [The motive of the Lord in creating the world is] to display his “sport” [*līlā*], as we see in ordinary life » (cité de Oldmeadow, 2000, p. 10). Śaṅkara commente :

« Just as inhalation and exhalation proceed from their own being, without aiming at any external purpose, so God's activity, too, proceeds from his own being in the form of play, without aiming at any other purpose. » (cité de Handelman et Shulman, 1997, p. 50)

Dans l'ensemble des écoles védantiques, la *līlā* réfère à l'attitude du divin durant la création du monde. Par cet état, les gestes sont spontanés et sans raisons émergeant d'une joie et d'une liberté absolue (Hein, 1987). Le terme décrit l'état amenant le premier mouvement divisant le Tout absolu. Ainsi, la manifestation apparaît par et dans la *līlā*; la *līlā* explique et justifie pourquoi un être absolu s'intériorise<sup>12</sup> afin de créer la *māyā* (formes) à l'intérieur de la réalité absolue (Oldmeadow, 2000).

En plus d'expliquer et de caractériser la division du Tout absolu, Handelman et Shulman (1997) soutiennent que la *līlā* védantique permet d'affirmer le paradoxe selon lequel il y a deux réalités contradictoires à l'intérieur d'une seule réalité : la pensée non dualiste de l'existence simultanée du *brahman* et de la *māyā*. Ces aspects encourageront deux tendances qui deviennent plus importantes dans les *Purāṇa* d'après Handelman et Shulman (1997) : l'attitude divine par rapport à la *māyā* et le rythme du mouvement cosmique. Premièrement, le divin commence à être associé à

---

<sup>12</sup> Le divin s'intériorise vu que le monde matériel est une réalité interne au Tout absolu. Ainsi, lorsque le divin se manifeste, il entre dans un état à l'intérieur et inférieur à la réalité absolue.



la *līlā* lorsqu'il maintient la *māyā* (Biardeau, 1995). La *līlā* deviendra un élément permettant de composer avec la réalité simultanée du *brahman* et de la *māyā* (Rester, 2001, p.14). Deuxièmement, le premier mouvement cosmique de la création caractérisera l'ensemble des mouvements cosmiques. Le premier étant *līlā*, les suivants le seront aussi (Handelman et Shulman, 1997). Explorons davantage ces deux éléments.

### 1.2.2 La perception de la *māyā* due à la *līlā*

D'abord, le rapport entre le *brahman* et la *māyā*, la *līlā* est un élément clé dans l'explication non-dualiste [*advaita*] du *brahman* pour qui le divin possède deux aspects : personnel – *ātman* – et transpersonnel (la réalité ultime au-delà de toute forme) – *brahman* – (Marcaurelle, 1997). Śaṅkara, un *advaita*, défend l'unité de l'*ātman* (soi) et du *brahman* (l'entité). Il n'y a pas de distinction entre les deux. C'est dans ce sens que la *māyā* se retrouve à l'intérieur de la réalité absolue et qu'elle est une réalité seconde (Oldmeadow, 1992).

Or, la *māyā* est illusion; elle n'est ni réelle, ni irréelle. La manifestation (*māyā*) n'est pas réelle, car le *brahman* est la réalité ultime. La *māyā* n'est pas irréelle dans la mesure où elle projette le monde des apparences; elle est une manifestation du *brahman*.

«*Māyā*, has a phenomenal and relative character and is an appearance only (*vivarta*). It is of the nature of superimposition (*adhyasa*) and is removable by right knowledge. Its locus is *brahman* but *brahman* is in no way affected by *māyā*. *Māyā* is beginningless (*anadi*), for time arises only within it; it is unthinkable (*acintya*), for all thought is subject to it; it is indescribable (*anirvacaniya*), for all language results from it. Because its nature is outside the determination of normal human categories it is indeterminable (*anirvaniya*) and indefinable.» (Oldmeadow, 2000, p. 4)

Il y a l'illusion d'une distinction entre le *brahman* et sa manifestation à cause de la *līlā*. Du point de vue du *brahman*, il n'y a pas de distinction, il n'y a que la réalité absolue.

Autrement dit, cette illusion n'apparaît que du point de vue de la *māyā* (manifestation), lorsque la *līlā* commence (Handelman et Shulman, 1997). De cette manière, le divin doit incarner la *līlā* afin de se manifester. La *līlā* devient ici l'attitude nécessaire au divin afin de « laisser de côté » la réalité ultime [*brahman*] pour la réalité trompeuse des formes et des distinctions (Rousseva-Sokolova, 2005, p.19). Pour Rousseva-Sokolova (2005), lorsque le divin porte attention à la *māyā*, il entre dans le jeu de la *līlā* car il accepte la réalité de la *māyā* et ce, malgré sa connaissance du *brahman*. La relation entre le divin et le monde commence à être rattachée à la *līlā* à partir des *Vedānta Sūtra* (Hein, 1987, p.5455). Cela amène certains passages antérieurs à être interprétés à partir de cette perspective.

Par exemple, certains passages de la *Bhagavadgītā* seront associés à la *līlā* (Biardeau, 1995). Dans *Bhagavadgītā* (3.22), *Kṛṣṇa*, associé à *Viṣṇu*, décrit sa relation avec le monde et ses dévots : « Il n'y a rien que j'aie l'obligation de faire dans les trois mondes, rien que je n'aie encore obtenu et que je doive obtenir, et je passe ma vie à agir » (cité de Biardeau, 1995, p. 230). Aussi, « je suis impartial à l'égard de tous les êtres. Il n'y en a pas un que je haïsse, pas un qui me soit cher. Mais ceux qui ont part à moi par la dévotion, ils sont en moi et je suis en eux. » (*Bhagavadgītā*, 9.29; cité de Biardeau, 1995, p. 230) Ces passages représentent la relation qu'a *Kṛṣṇa* avec le monde et ils sont semblables aux commentaires de Śaṅkara (Biardeau, 1995). Le dieu intervient afin de maintenir l'ordre et de préserver l'intégrité du monde dans des motifs et un désinvestissement appartenant à la *līlā*. Cependant, les actions de *Kṛṣṇa* n'appartiennent pas à la théologie de la *līlā* parce que le terme est absent dans les textes. Suivant les idées d'Hospital (1995), la *līlā* de la *Bhagavadgītā* appartient aux

interprétations plus tardives, post *Vedānta Sūtra*. Ce n'est qu'avec les *Purāṇa* que le rapport au monde sera clairement identifié à la *līlā*.

### 1.2.3 La justification du mouvement de la *māyā*

En deuxième lieu, Handelman et Shulman (1997) défendent l'idée que les traditions basées sur les *Vedānta Sūtra* comprennent le mouvement cosmique à travers la *līlā*. Dans la pensée védique (*Rgveda*, 10.129.2), le Tout produit le premier mouvement et le cosmos dans un souffle. Le cosmos est constamment dans un mouvement de va-et-vient entre deux extrêmes : vers une forme la plus intériorisée, unifiée, puis vers une forme la plus extériorisée, divisée. Pour Handelman et Shulman (1997), les commentaires de Śaṅkara sur le *Vedānta Sūtra* 2.1.33 insinuent que le divin régit et maintient le cosmos sans nécessité réelle dans un état libre, joyeux et spontané. « In *līlā*, in play, the Divine takes spontaneous delight in his own self-transformation and, therefore, in that of the cosmos with which he is homologous. » (Handelman et Shulman, 1997, p. 48) De cette façon, le premier mouvement cosmique est compris comme l'expression de la *līlā* amenant les mouvements suivants à être caractérisés de la même façon. Le va-et-vient cosmique et les changements cosmiques sont ainsi rythmés par la *līlā*.

Dans l'explication de Handelman et Shulman (1997, p.47), la cosmologie non dualiste repose sur la conceptualisation d'un cosmos « that goes through processes of internal differentiation by which the cosmos evolves, externalizing its planes and levels and manifesting shape and substances ». Le premier mouvement, initié par la *līlā* du *brahman*, a permis à la *māyā* d'apparaître. Ce mouvement crée alors deux niveaux de réalité : celle du *brahman*, la réalité inchangeable et véritable, et celle de la *māyā*, une illusion et une réalité en constante transformation (Handelman et Shulman, 1997). Après le premier mouvement, la division et le grossissement de la *māyā* continuent sur une longue période de temps. Lorsque la *māyā* atteint son

apogée (sa forme la plus divisée), elle se contracte alors effaçant les différences et les distinctions. La *māyā* reprend ainsi une forme plus homogène et condensée se rapprochant de la réalité du *brahman* (Handelman et Shulman, 1997). Toutefois, la *māyā* ne disparaît pas. Comprenant le temps ou le mouvement cosmique comme quelque chose de cyclique, le retour de la *māyā* vers une forme unifiée n'est que le début d'une nouvelle ère. Ceci est similaire au cycle lunaire ou au passage des saisons suivant les explications de Biardeau (1995, p.162). Il y a ainsi dans cette cosmologie un mouvement de va-et-vient constant entre deux pôles. La *līlā* est l'élément déclencheur de ces mouvements.

Dans le *Vedānta Sūtra* 2.1.31, le *brahman* n'est pas l'agent de la création du monde. C'est par le pouvoir de manifestation [*māyā*] inhérent au *brahman* que l'*ātman* apparaît à l'intérieur de l'ultime réalité (Oldmeadow, 2000). De cette façon, c'est l'*ātman* qui est le responsable du monde et non le *brahman*. Handelman et Shulman (1997) explique que la *līlā* débute dans le premier mouvement du *brahman* lorsqu'il s'intériorise vers sa forme personnelle, l'*ātman*. Les mouvements suivants, étant du même ordre, l'*ātman* crée le monde dans le même état d'esprit. Ici, la *līlā* doit être comprise comme le rythme d'un mouvement spontané, libre, créateur et destructeur similaire au premier mouvement du divin (Handelman et Shulman, 1997). De cette manière, le mouvement cosmique de la *māyā* est sans désir ou nécessité « by a free and joyous creativity that is integral to his [le divin] own nature. He acts in a state of rapt absorption » (Hein, 1987, p. 5455). La *līlā* est un état divin d'auto-absorption qui apparaît comme le rythme d'un mouvement frivole et inconscient des conséquences qu'il engendre.

Notamment, le *Vedānta Sūtra* 2.1.32 insinue que les premières divisions initiées par le *brahman* sont considérées sans motif et sans raison (Oldmeadow, 2000). Le *brahman* agit sans désir ou bénéfice pour lui-même ou pour sa création ce qui n'est pas le cas dans le *Rgveda* ou les *Upaniṣad* (Hein, 1987). Une entité divine n'a aucun

motif à créer quelque chose ou à combler un manque si elle est absolue et suprême d'après Sax (1995). Alors, pourquoi le *brahman* fait-il apparaître la *māyā*? Selon Oldmeadow (2000), Śaṅkara associe la *līlā* à la création afin de répondre à cette question. La *līlā* devient le motif « sans motif ». Le monde est créé et maintenu dans la *līlā*, un état spontané, libre et enjoué. Elle engendre des actions sans but autre que la *līlā* elle-même (Sax, 1995). Dans ce sens, la *līlā* est considérée comme une réponse circulaire et partielle par rapport au « pourquoi » de la création. La *līlā* est une réponse et un élément mystérieux dont sa pleine compréhension se cache dans la réalité absolue. Rousseva-Sokolova (2005) résume la *līlā* à l'engagement du divin envers la *māyā*, malgré son désinvestissement ou son détachement par rapport à la réalité illusoire. Cette attitude de la *līlā* explique pourquoi le divin transpersonnel se manifeste (*māyā*) et crée le monde. Seule la gratuité de la *līlā* peut expliquer la mise en mouvement d'un Absolu omniscient, omnipotent et achevé.

#### 1.2.4 Une image vaut mille mots

D'après Hein (1987), l'idée de la *līlā* s'est premièrement développée avec les approches monothéistes voulant expliquer la création du monde. Plusieurs métaphores sont utilisées pour illustrer cela. Par exemple, *Rāmānuja* (1017-1137), un philosophe des *Vedānta Sūtra*, le *brahman* n'est pas sans forme, mais un Être éternel et absolu. *Rāmānuja* illustre le sens de la *līlā* par l'image d'un monarque important qui, sans désir spécifique, joue à un sport pour le simple plaisir de celui-ci. Cette image cherche à démontrer l'absence de raison dans la manifestation (Carman, 2007). Aussi, un artiste bengalais vishnouïte illustre l'attitude divine avec une simplicité éclairante grâce à un poème dédié aux enfants. Malgré que la métaphore réfère davantage à la *līlā* des *Purāṇa* puisque le terme est associé au monde des enfants, le passage de *Chelebhuḷāno charā* de Rabindranath Tagore (1861-1941) explique l'esprit de création puranique cohérente avec la tradition du *Vedānta Sūtra* (Hospital, 1995). Tagore définit le terme de la façon suivante :



« And as in this world the boy sits on the seashore and builds castles in the sand, so does he also, in complete contentment, on the shore of his fancy. Sand does not adhere to sand, but it is this very lack of adhesiveness that makes that material all the more suitable for children's structural techniques. A boy, seizing fistfuls of sand, can in a moment construct a towering edifice, and if it does not meet with his approval, [...] when he is tired of it, he razes it to the ground with kicks, and thus the *līlā* –full creator returns home light-hearted. Where the work of building depends on cementing one part to another, the builder must observe the laws of his trade; but children cannot concern themselves with laws. They have only recently arrived from a blissful heaven, beyond all laws and regulations. They have not had, as we have had, long experience of slavery to rules. Thus, to the extent of their small power, they build castles of sand upon the seashore, and images in nursery rhymes, entirely according to their hearts' desire, recreating the *līlā* of God upon the earth. And in truth, in self-willed joy, there is something common between the *līlā* of childhood and the works of God. » (cité de Dimock, 1989, p. 159)

L'action divine ne serait possible que dans une joie véritable, une spontanéité et un état autosuffisant vu la nature complète et absolue du divin (Hein, 1987). La *līlā* représente ici un état semblable à l'attitude des enfants dans le jeu – ou à la création artistique – où l'attention est complètement absorbée par l'exécution du geste, oubliant tout le reste (Hein, 1987).

Ainsi, les écoles du *Vedānta Sūtra* affirment l'idée que le *brahman* créa la *māyā* « *merely in play* » (Dimock, 1989, p. 160) obligeant ainsi les dévots à considérer les enseignements de la *līlā*. Le *brahman* n'a aucun motif à créer la *māyā* autre que le plaisir émergeant de la *līlā*. Certaines traditions de l'école *Advaita* des *Vedānta Sūtra* « have been obliged, of course, to understand the sports of God himself. For them, the absolute being is not in truth a person, nor in reality has any world been created, nor have any sports [*līlā*] been performed » (Hein, 1987, p. 5456). Il n'y a que la réalité du *brahman*. Toutefois, il considère une autre réalité à l'intérieur de celle-ci. Lorsque les dévots embrassent les enseignements de la *līlā*, ils perçoivent l'activité créatrice, l'*ātman*, le monde et la *līlā* comme une manifestation du *brahman* : « the creation is not an obscuration but a manifestation of the nature of God » (Hein, 1987,

p. 5456). S'opposant à l'approche illusionniste, cette tendance définit la manifestation comme une réalité seconde, réelle et inférieure, inspirant joie et émerveillement, à l'intérieur de la réalité divine. Or, cet enseignement appartenant à la période médiévale n'est pas encouragé par l'ensemble des traditions vishnouïtes. Il est plus commun que la *līlā* des *Vedānta Sūtra* explique les éléments contradictoires de la vie tels que la richesse et la pauvreté, la santé et la maladie ou la vie et la mort.

### 1.2.3 Nuance de Hospital

Selon Hein (1987, p.5455), des références partielles au jeu peuvent être retrouvées autour du créateur dans les *Rgveda*, les *Upaniṣad* ou les grandes épopées. Cette nature enjouée fait référence aux jeux de dés, aux danses, aux chants et à certaines activités ludiques. Cependant, ces jeux ne possèdent pas encore une importance théologique ou un développement uniforme d'après Hospital (1995). De plus, ils se rattachent au mot « *krīḍa* » et à la racine sanskrite « *krīl* » [jouer ou participer à une activité ludique] (Hospital, 1995). Pour Rousseva-Sokolova (2005), ce type de jeu réfère aux jeux génériques et mondains contrairement à la *līlā* qui renvoie à une attitude enjouée et créatrice. Le divin ou les dieux jouent à des jeux, mais l'attitude du jeu n'est pas encore un élément de la nature divine. Hospital (1995) affirme qu'avant la doctrine de la *līlā*, les jeux ou les moments enjoués du divin n'ont pas de théologie explicite contrairement aux *krīḍā* qui sont utilisés après les *Vedānta Sūtra*.

Avant les commentaires des *Vedānta Sūtra*, les *krīḍa* (dés, danses, activités ou mauvais coups) des êtres divins ne visent qu'à démontrer leur transcendance par rapport au monde (Rousseva-Sokolova, 2005). Avec le développement de la *līlā*, ces *krīḍa* seront intégrés et réinterprétés par rapport à la *līlā*, surtout avec le mouvement de la *bhakti* krishnaïte où certains jeux -par exemple, le jeu de dés, le cerf-volant ou la danse – deviennent des activités permettant l'émergence de la *līlā* (Rousseva-Sokolova, 2005, p.110). Certains auteurs, comme Ananda Coomaraswamy (1924) ou

Biardeau (1995), associent la *līlā* au *Rgveda*, aux *Upaniṣad* ou à la *Bhagavadgītā*, mais, Hospital (1995, p.24) s'y oppose. Cela ne serait qu'une spéculation et une interprétation à partir d'une philosophie plus tardive. Afin d'éclaircir la différence entre les *krīḍa* et la *līlā*, nous y reviendrons dans le dernier chapitre. Il nous sera plus facile de comprendre la nuance de Hospital (1995) après avoir analysé les théories sur le jeu de Henriot (1983) et de Malaby (2007).

### 1.3 Les *Purāṇa* et *Viṣṇu*

Les *Vedānta Sūtra* (700-1400) ont donc inspiré une tradition qui a intégré la *līlā* dans la création du monde. Or, les *Vedānta Sūtra* sont chevauchés par la tradition des *Purāṇa* (300-1400). Śaṅkara (entre 650 et 800) a été très influent dans la deuxième partie (védantique) de l'ère puranique dont les écrits sont très nombreux et diversifiés (Marcaurelle, 1997). Par exemple, il y a dix-huit principaux *Mahāpurāṇa* (grands *Purāṇa*), auxquels répondent dix-huit autres dits *Upapurāṇa* (*Purāṇa* mineurs). Suite aux *Vedānta Sūtra*, la *līlā* n'appartient qu'à la création du monde de la trinité hindoue (*Brahmā*, *Viṣṇu* et *Śiva*) dans les premiers *Purāṇa* (Hospital, 1995). C'est à partir du *Bhāgavata Purāṇa* que la *līlā* s'est davantage développée autour de *Viṣṇu* et de *Kṛṣṇa*. Même si elle ne s'inscrit que dans la deuxième partie des *Purāṇa*, la *līlā* est un élément important dans la compréhension de ce courant littéraire (Hein, 1986).

Comme nous l'avons mentionné, la *līlā* est un élément de la création chez *Viṣṇu* et *Śiva* dans les *Purāṇa*. Avec *Śiva*, la *līlā* décrit la création du monde et certaines activités représentant le processus cosmique : ses relations sexuelles avec *Satī* (*Śiva Purāṇa* 2.2.24.16, 2.3.4.32-40) et ses parties de dés (*Skanda Purāṇa* 4.88.5-12). Toutefois, la *līlā* chez *Śiva* se limite à la création du monde et ses comportements ou ses manifestations ne sont pas caractérisés par l'idée du jeu. C'est avec la tradition tamoule, une tradition plus tardive, que la nature divine (son attitude, ses actions, ses manifestations et ses danses) de *Śiva* sera associée à la *līlā* comme c'est le cas avec



*Viṣṇu* (Handelman et Shulman, 1997). Pour ce dernier, la *līlā* est encore une fois un élément caractérisant la création du monde, mais le terme se développe davantage autour de ses *avatāra* (manifestations) (Hospital, 1995). Cette approche théologique est représentée avec *Rāma* et *Kṛṣṇa*. Néanmoins, c'est *Kṛṣṇa* qui est au centre du rayonnement de la *līlā*. Aussi, une mythologie intégrant clairement la théologie de la *līlā* débute avec le *Bhāgavata Purāṇa* qui décrit l'enfance de *Kṛṣṇa* (Hospital, 1995). Nous ne nous intéresserons donc pas à *Rāma* afin d'éviter de digresser. Avec les *Purāṇa*, *Viṣṇu*, par *Kṛṣṇa* et ses actions enjouées (*Kṛṣṇalīlā*), devient un dieu enjoué; un dieu qui crée, maintient et détruit le monde dans un jeu.

De cette façon, dans les prochaines parties, nous élaborerons les déclinaisons de la *līlā* qui apparaissent à l'intérieur des mythes puraniques de *Kṛṣṇa* : la *manuṣyalīlā*, la *līlāvatāra*, les *Kṛṣṇalīlā* et les *rāsalīlā*. Nous commencerons par expliquer l'attitude générale des *avatāra* de *Viṣṇu* à travers les termes de la *manuṣyalīlā* et la *līlāvatāra*. Ensuite, nous résumerons l'évolution de la théologie de la *līlā* dans l'ensemble des *Purāṇa* vishnouïtes. Pour ce faire, nous aborderons les différentes versions des histoires de *Kṛṣṇa*. Nous expliquerons ainsi comment *Kṛṣṇa*, étant précédemment un dieu de l'ordre, devient un dieu représentant la *līlā* et comment les *Kṛṣṇalīlā* sont apparues à l'intérieur des *Purāṇa*. Nous présenterons ensuite les *rāsalīlā* qui ont été fortement encouragées par la *bhakti* et qui s'inspirent des *Kṛṣṇalīlā*.

### 1.3.1 *Viṣṇu*, la *manuṣyalīlā* et la *līlāvatāra*

Contrairement au mythe cosmogonique, la *līlā* du *Bhāgavata Purāṇa* décrit davantage l'attitude des manifestations divines dans la *māyā*. Le terme explique désormais l'attitude des *avatāra* plutôt que le rapport entre le divin et le monde. Hospital (1995) insiste sur le fait que le *Bhāgavata Purāṇa* est cohérente avec l'approche védantique en se basant sur les passages 1.10.24, 2.4.12, 3.9.14 et 7.8.40

du *Bhāgavata Purāṇa*. Les *Purāṇa* ont ainsi poursuivi le travail théologique initié dans les *Vedānta Sūtra* (Hospital, 1995).

Par les passages 2.6 et 2.7 du *Bhāgavata Purāṇa*, nous pouvons identifier trois niveaux de la manifestation du divin : l'*avatāra* primordial (2.6.41) (sa manifestation comme l'être cosmique et l'univers), les *māyāvibhūti* (2.7.39) (tous les êtres divins associés au processus cosmique tel que *Brahmā*, *Viṣṇu* et *Śiva*) et vingt-deux *avatāra* de *Viṣṇu* appelés *līlāvatāra* (2.6.45) (Hospital, 1995). Le terme *līlāvatāra* insinue que les *avatāra* de *Viṣṇu* se manifestent avec une attitude comparable à celle durant la création du monde. Lorsque *Viṣṇu* est considéré comme le dieu suprême, cette caractéristique s'applique à tous les niveaux de la manifestation du divin. Malgré sa conscience universelle et absolue, il participe et s'engage dans le monde phénoménal (Sax, 1995). La *līlā* est alors un état permettant aux *avatāra* d'accepter et de participer à la *māyā* sans tenir compte de l'illusion : « With *līlā*, one can have one's cake, and eat it, too » (Rester, 2004, p. 14). Lorsqu'un drame ou un bonheur advient, les *avatāra* sont impliqués émotionnellement malgré leur conscience de la vraie nature du monde. Les joies, les déceptions, les misères ou les tristesses des dieux dans le monde se dégagent de la *līlā*, car elle est l'état permettant d'accepter la réalité de ces émotions. Du point de vue divin, les émotions sont possibles vu l'esprit de la *līlā*. Certains auteurs prétendent que la *līlā* permet d'entrer dans le « jeu » ou le « *play* » de la *māyā* (Biardeau, 1995; Handelman et Shulman, 1997).

Encore, cet état de la *līlā* chez les *avatāra* est considéré comme une forme de « comme si » par rapport à la réalité de la *māyā*. Dans le passage du *Viṣṇu Purāṇa* (5.7.39), les manifestations du divin agissent dans le monde de la même façon que lors de la création : « The gods are all here, O Blessed One, sharing with you in human play [*manuṣyalīlā*], imitating your play [*viḍambayantas tvallīlām*]. » (cité de Hospital, 1995, p. 29) Le *manuṣyalīlā*, son « jeu » ou « sport » humain, réfère ici au *līlā* des *avatāra* et le *viḍambayantas tvallīlām* réfère au *līlā* du processus comique

(Hospital, 1995). Similaires au *brahman*, les êtres divins possèdent ainsi un sentiment de détachement et d'enjouement face à la réalité matérielle.

De plus, il y a dans la cosmologie puranique un paradoxe lorsque les vishnouïtes affirment l'existence du *brahman* et de la *māyā* comme une seule entité. Dans la réalité du *brahman*, la *līlā* n'existe pas. À l'intérieur de la *māyā*, c'est par la *līlā* que la *māyā* est perçue; c'est par le mouvement cosmique, rythmé et motivé par la *līlā*, que le *brahman* se manifeste (Handelman et Shulman, 1997). Les manifestations du divin dans le monde doivent ainsi entrer dans l'état d'esprit de la *līlā* pour accepter la double réalité paradoxale. L'*avatāra* fait « comme si » le *brahman* n'était pas connu; il fait « comme si » il n'y avait que la réalité de la *māyā* afin avoir un rapport avec celle-ci (Hein, 1987). Leurs actions sont libres de la structure de la *māyā* par leur nature divine, mais, par leur manifestation, leurs actions sont aussi impliquées dans la *māyā*. La *līlā* est donc un faire semblant permettant de composer avec ses deux réalités paradoxales (Handelman et Shulman, 1997).

De cette manière, les actions des manifestations divines se différencient de celles des humains. L'action humaine, prise dans l'ignorance de la nature absolue du monde, est rattachée au *kāma* (désir), au *karma* (l'effet de l'action, loi de rétribution qui régit la relation de l'action et ses effets) et au *dharma* (devoir) (Daniélou, 1992). Ainsi, les actions qui découlent de la *līlā* sont enjouées, libres et spontanées et sont complètement dégagées des concepts précédents. La *līlā* est l'état expliquant et permettant les actions n'ayant aucun désir (*kāma*), ne produisant aucun *karma* [conséquence des actes] et n'étant pas rattachées à un devoir (*dhārma*) (Hein, 1987). Le divin est *līlā*, car il intervient dans le monde sans attachement ou désir, d'une manière spontanée et enjouée.

Selon Baumer (1995), l'humain est régi par des conditions, un ordre social, des lois, des règles, mais lorsqu'il joue à l'intérieur d'un jeu et de ses règles, il se libère des

contraintes quotidiennes. L'expérience du jeu devient une expression et un sentiment de liberté. Dans le cas des dieux hindous, l'action divine dans le monde émerge d'une indépendance complète (*svātantrya*) de la *māyā* afin de se distinguer de l'action humaine. Par leur état absolu, ils sont libres (*mokṣa*) de la *māyā*. La *līlā* est donc la source et l'expression de cette liberté (Hein, 1987). Avec Rousseva-Sokolova (2005), la *līlā* n'est pas juste une attitude. Elle est plutôt une source de joie et de plaisir amenant les dieux ou le divin à s'investir dans la *māyā*. La *līlā* n'est pas un refus de la *māyā*, mais un état permettant de l'accepter et d'en être libre (Sax, 1995).

Dans le mouvement de la *bhakti* krishnaïte, cet état de la *līlā* devient une quête pour les dévots. Ils tentent de se libérer par une participation à la *līlā* divin. Lorsqu'ils réussissent à atteindre la *mokṣa*, la *līlā* devient l'état de cette libération sur terre. Ce mouvement considère la *līlā* comme un élément important afin de se libérer, sans nécessairement en sortir, de la *māyā* (Hein, 1986). Aussi, ce n'est pas l'acte lui-même qui détermine les vies à venir, c'est plutôt l'état dans lequel il est incarné. L'humain ou le dieu ne peut pas vivre sans agir. Par la pratique du *yoga*, le dévot doit réussir à agir en se débarrassant de ses intérêts égoïstes et de ses valeurs mondaines : elles doivent émerger de la même attitude divine, la *līlā* (Rousseva-Sokolova, 2005). Biarreau (1995) souligne que l'objectif de la *bhakti* krishnaïte ne consiste pas à atteindre le *brahman*, mais à joindre le paradis de *Kṛṣṇa*. Ce salut réfère à une participation éternelle à la *līlā* du mouvement cosmique imagé par une participation à la danse cosmique entre *Kṛṣṇa* et *Rādhā*. Se libérer, c'est donc joindre l'état du divin, le mouvement cosmique et la réalité divine.

### 1.3.2 *Kṛṣṇa* et la *līlā*

De la sorte, la *līlā* des *Vedānta Sūtra* a été éclipsée par une nouvelle approche avec *Kṛṣṇa* dans la mythologie puranique (Hein, 1987). Dans la *Bhagavadgītā* (3.21-25; 4.5-14), les dieux agissent « in order to assist devotees, to maintain righteousness,

and to preserve the integrity of the world » (Hein, 1987, p. 5456). Déjà considéré comme un être qui joue dans les grandes épopées (danse, mauvais coups, dés), *Kṛṣṇa* devient l'être représentant la nature divine de la *līlā* dans les *Purāṇa*. Il devient le *līlāvātara* par excellence de *Viṣṇu* et le dieu manifestant la *līlā* dans le monde. Cela se produit principalement de deux manières : par les *Kṛṣṇalīlā* et par la *rāsalīlā*. Par le développement des *Kṛṣṇalīlā*, la *līlā* devient une caractéristique centrale de sa personnalité (Rousseva-Sokolova, 2005). Le terme *Kṛṣṇalīlā* apparaît donc dans la tradition puranique pour désigner les actions irrationnelles, mystérieuses et enjouées de *Kṛṣṇa*. Les *Kṛṣṇalīlā* prendront tellement d'importance qu'ils amèneront la *rāsalīlā*, la mise en scène de ces actions.

Dans cette partie, nous débiterons par l'explication du changement thématique (l'ordre social vers la *līlā*) autour de *Kṛṣṇa*. Ce personnage a permis le développement de la *līlā* en devenant sa personnification (Hein, 1987). La *līlā* a été fortement influencée par la profusion de littératures sur cette nouvelle conception de la divinité. De la sorte, nous nous intéressons par la suite aux différentes versions des histoires de *Kṛṣṇa* afin de définir les *Kṛṣṇalīlā* et les *rāsalīlā*.

### 1.3.3 D'un *Kṛṣṇa* civil vers un *Kṛṣṇa līlā*

Pour comprendre les changements autour de *Kṛṣṇa*, nous devons premièrement comprendre le contexte de la littérature puranique pour ensuite approfondir les différents textes. Nous devons alors nous intéresser à l'ère brahmanique et sa période puranique.

L'hindouisme se divise en deux grands âges : l'ère védique (1500-500 av. J.-C.) puis, jusqu'à nos jours, l'ère brahmanique. On peut subdiviser la seconde ère en quatre périodes : la première est dite épique (500 av. J.-C.-300 ap. J.-C.); la seconde, puranique (300-1400), elle-même séparée en époque classique (300-700), puis védantique et tantrique (700-1400); la troisième, pré-moderne (1400-1800); et la dernière, moderne (XIXe et XXe siècles). (Marcaurelle, 1997, p.18)

La période épique est une période de transition entre le védisme (1500-500 av. J.-C.) – où il y a nombreuses pratiques rituelles complexes intégrant paroles et gestes « magiques » – et l'ère brahmanique – où l'importance est mise sur l'ordre social (*varṇa*) et le brahmanisme. L'ordre social, la tradition et le combat contre l'individualisme social sont des thèmes dominants dans la littérature de cette époque encourageant, par la force des choses, une religion axée sur l'ordre et l'unité sociale (Hein, 1996). Ainsi, la *Bhagavadgītā*, joyau du *Mahābhārata* et de la période épique, est un essai voulant synthétiser les *Brāhmaṇa*<sup>13</sup> et les *Upaniṣad*<sup>14</sup> tout en ajoutant la dévotion (*bhakti*<sup>15</sup>) (Marcaurelle, 1997). C'est un texte composé dans la volonté d'unifier les approches antérieures.

De la sorte, la *Bhagavadgītā* apparaît comme un grand sermon « calling the alienated young back to their duties in the *Brahmanical* social order » (Hein, 1986, p. 298). Dans cet ouvrage, *Kṛṣṇa* affirme que la renonciation permettant le salut ne provient pas du refus de la *māyā*, mais de l'élimination de l'intérêt personnel dans l'action et cela, tout en accomplissant notre devoir (*Bhāgavadgītā*, 4 : 1-15; cité de Hein, 1996, p. 300). *Kṛṣṇa* y apparaît comme une figure d'ordre et de libération par l'accomplissement du devoir (Hein, 1986). Avant que le *Mahābhārata* ne soit terminé, la religion inspirée de *Kṛṣṇa* de la *Bhagavadgītā* a créé différents mouvements et groupes ayant un intérêt en commun : stabiliser l'ordre social grâce à la moralité brahmanique. Dans la *Bhāgavadgītā* (4 : 1-15), *Kṛṣṇa* est un dieu créateur, un dieu gardien de l'ordre cosmique et un rédempteur périodique (Hein, 1996).

La religion autour de *Kṛṣṇa* devenant plus importante, les brahmanes ont décidé d'identifier *Kṛṣṇa* au dieu *Viṣṇu* du *Ṛgveda* afin d'encourager l'image d'un

---

<sup>13</sup> Commentaires sur les *Veda* détaillant l'exécution exacte des sacrifices.

<sup>14</sup> Ces textes sont considérés comme le fondement de la théologie hindoue (connaissance).

<sup>15</sup> L'idée d'une dévotion active et totale du dévot dans l'adoration ou l'amour d'un dieu.

personnage moral et d'un ordre social (Hein, 1986). Surtout, ce changement permet d'unifier divers mouvements sous la même tradition. Les actions de *Viṣṇu* venant sauver la Terre des démons deviennent ainsi les actes de *Kṛṣṇa* et vice versa. *Kṛṣṇa* est devenu une forme de *Viṣṇu*. C'est à travers cette nouvelle approche que s'est principalement développée la religion vishnouïte (Hein, 1986). Ce mouvement a pris beaucoup d'importance et a rallié de nombreux défenseurs de l'ordre social contre l'individualisme qui met en danger les cultures sociales et contre l'indifférence monastique face aux besoins sociaux.

Hein (1986) soulève que cette foi, le culte de *Kṛṣṇa* à travers la *Bhāgavadgītā*, aurait pu facilement disparaître vu la trop grande importance accordée à l'organisation sociale. Malgré cela, ces grandes épopées de *Kṛṣṇa* n'ont pas été reniées, elles ont plutôt été mises en second plan. D'après l'hypothèse de Hein (1986), l'ordre et les restrictions sociales viennent complètement structurer l'individu dès un jeune âge. Cela aurait encouragé une fascination pour l'enfance, une période libre du devoir religieux. Il y aurait dans le vishnouïsme une nostalgie pour cette liberté perdue. Avec la popularité de *Kṛṣṇa* grandissante, une nouvelle version de ses aventures est écrite, inspirée du monde des enfants. Considéré comme un ensemble de textes complétant le *Mahābhārata*, le *Harivaṃśa Purāṇa* élabore la première mythologie étoffée de l'enfance de *Kṛṣṇa* (Hein, 1986).

### 1.3.3.2 *Harivaṃśa Purāṇa*

Composés vers les années trois cent de notre ère, les chapitres 47 à 77 du *Harivaṃśa Purāṇa* relatent l'histoire d'un enfant turbulent et joueur de tours. La saga du jeune vacher, *Kṛṣṇa*, débute avec sa naissance dans la prison du roi *Kamsa*, un être très jaloux. Voulant assurer son règne, le roi désire tuer *Kṛṣṇa*. Ce dernier échappe au roi en étant envoyé dans une famille de vachers. L'enfant divin a rapidement commencé à démontrer des pouvoirs surnaturels et un comportement imprudent gardant toujours



ses parents adoptifs sur le qui-vive. Par exemple, *Kṛṣṇa*, bébé, rampe constamment vers des endroits sales et interdits. Pour le restreindre, ses parents l'attachent à un mortier lourd en bois. Malgré le poids, *Kṛṣṇa* le traîne à travers toute la forêt avoisinante faisant tomber deux arbres immenses. Encore, une démonsse essaie de tuer *Kṛṣṇa* avec son dard empoisonné. Allaitant toujours, *Kṛṣṇa* s'agrippe à son sein et il lui suce toute sa force vitale. Aussi, lorsque *Kṛṣṇa* dort dans l'ombre du chariot familial, il le casse accidentellement en le frappant du pied. Devant le dégât, il rit et admet sa faute. Grandissant, *Kṛṣṇa* affronte beaucoup de dangers avec désinvolture, frivolité et insouciance (Hein, 1986).

*Kṛṣṇa*, ce dieu de l'ordre social, commence à avoir des comportements plus difficiles à saisir par rapport à la tradition (Hein, 1986). *Kṛṣṇa* persuade les vachères d'offrir leur offrande annuelle de nourriture au mont Govardhan<sup>16</sup> plutôt qu'à *Indra*<sup>17</sup>. Alors, *Kṛṣṇa* mange lui-même le don de nourriture dans la montagne sacrée. Lorsque le dieu de la pluie essaie de punir les vachers en les noyant dans une averse terrible, *Kṛṣṇa* les protège en utilisant le mont Govardhan comme parapluie. Facilement, il tient la montagne en équilibre sur son petit doigt. Dans une autre partie, *Kṛṣṇa* attire les filles du clan des vachers dans la forêt grâce à la musique magique jouée avec sa flûte. Cette rencontre devient un rendez-vous d'amour dansant et chantant où les ébats amoureux sont sans retenues. En dernier lieu, *Kṛṣṇa* retourne à son lieu de naissance sans avoir atteint la maturité. Il tue le roi tyran qui a tenté de l'assassiner lorsqu'il était bébé, puis il refuse le trône expliquant qu'il préfère vagabonder librement dans les bois et avec les vaches (Hein, 1986).

Ainsi, le *Harivaṃśa Purāṇa* est une suite du culte de *Kṛṣṇa* du *Bhāgavadgītā* incorporant un nouvel intérêt pour la liberté et la spontanéité de l'enfance. Ce *Purāṇa*

---

<sup>16</sup> Mont au centre du Braj à la fois une terre mythique associé au dieu *Kṛṣṇa* et une région de l'Inde.

<sup>17</sup> Le roi des dieux et le seigneur du Ciel dans la mythologie védique.

met toujours en importance l'ordre social brahmanique et les lois sacrées du *Dharmaśāstra* (Hein, 1986). Le comportement et la nature divine ne sont pas encore compris comme de la *līlā* dans cette version qui précède les *Vedānta Sūtra*. Toutefois, ce mythe se rapproche de la nature de la *līlā* en donnant plus d'importance à la liberté et à la spontanéité qui caractérisent l'enfance (Hein, 1986). Elle est la première œuvre mythologique à encourager cette fascination pour la période de l'enfance.

### 1.3.3.3 *Viṣṇu Purāṇa*

Vers le cinquième siècle, ces histoires de l'enfance de *Kṛṣṇa* sont reprises dans le *Viṣṇu Purāṇa*. Elles prennent plus d'expansion et intègrent la théologie de la tradition vishnouïte (Hein, 1986). Cela amène un changement théologique important : les actes de *Kṛṣṇa* sont désormais perçus comme de la *līlā*, une doctrine d'un niveau de conscience. Dans le *Viṣṇu Purāṇa* 5.7.39, toutes les actions de *Kṛṣṇa* et les différents dieux sur terre doivent être considérés comme du *manuṣyalīlā* : « The gods are all here, O Blessed One, sharing with you in human play [*manuṣyalīlā*], imitating your play [*viḍambayantas tvallīlām*] » (cité de Hospital, 1995, p. 29). *Kṛṣṇa* devient un dieu qui se manifeste sur terre dans l'esprit de la *līlā* et dans un « comme si » (Hein, 1986). Comme nous l'avons présenté précédemment, le « comme si » permet aux dieux d'agir dans le monde sans conséquence karmique et sans être rattaché à un devoir ou un désir. La *līlā* est l'attitude du divin envers et dans la *māyā*. Toutefois, sa forme ultime n'est pas encore considérée comme enjouée.

De cette façon, le *Viṣṇu Purāṇa* met davantage l'emphasis sur l'esprit frivole et exubérant de *Kṛṣṇa* que dans le *Harivaṃśa Purāṇa*. Par exemple, il désobéit à de nombreux ordres de sa mère et perturbe la traite des vaches sans raison. De plus, la scène érotique avec les vachères est reprise avec davantage de détails et de références érotiques (Hein, 1986). Dans le *Viṣṇu Purāṇa*, l'adoration de *Kṛṣṇa* comme un être moral et comme un précepteur moral perd de son importance, même si ces aspects

demeurent des points importants. C'est ainsi le début d'un *Kṛṣṇa* dont les actions et la personnalité sont caractérisées par la *līlā*. Un mouvement si important qu'il provoqua un dixième livre: le *Bhāgavata Purāṇa*. Cette version est majeure pour la dévotion de *Kṛṣṇa* et elle fonde l'un des mouvements les plus importants de l'hindouisme du dernier millénaire selon Hein (1987) : la *bhakti* (dévotion) krishnaïte.

#### 1.3.3.4 *Bhāgavata Purāṇa*

C'est au neuvième siècle de notre ère que ce nouveau livre sur l'enfance de *Kṛṣṇa* est écrit. Le *Bhāgavata Purāṇa* est une mythologie où l'aspect de liberté, par l'absence de règles, devient un élément plus important autour de *Kṛṣṇa* (Hein, 1986). Par exemple, une histoire relate les exploits de *Kṛṣṇa* en tant que voleur. Enfant, il prend les pots de fromage caillé et de beurre de sa mère afin de nourrir ses amis et lui. Ne craignant pas de se faire prendre, il laisse un gros dégât derrière lui. Même lorsqu'il se fait prendre, il produit un vol similaire chez ses voisins. Ainsi, la *līlā* n'est plus seulement une attitude par rapport à la *māyā*; elle devient un élément caractérisant la nature divine (Hein, 1986). *Kṛṣṇa* devient ainsi l'*avatāra* représentant la *līlā* de la nature divine. Par ce statut, ces actions deviennent une manifestation de la *līlā*; ces actions deviennent des *Kṛṣṇalīlā*, des gestes libres, spontanés et enjoués, difficiles à comprendre (Hein, 1986).

Rappelons-nous, dans le neuvième livre du *Harivaṃśa*, une histoire raconte comment *Kṛṣṇa* surprend les vachères pendant qu'elles se lavent dans la rivière. Il prend leurs vêtements, grimpe dans un arbre et refuse de leur rendre tant qu'elles ne sortiront pas nues de l'eau afin d'admettre leur obéissance. Dans le dixième livre de *Bhāgavata Purāṇa*, l'histoire est développée sur cinq chapitres (10 : 29-33) et se poursuit ensuite avec une danse entre *Kṛṣṇa* et les vachères. *Kṛṣṇa* et ses *gopīs* (vachères) se rencontrent quotidiennement dans le bois pour danser durant la nuit. Un soir, *Kṛṣṇa*, voulant punir les *gopīs* de tenir pour acquise leur relation, ne vient pas. Les femmes

décident ainsi de recréer les actions et la danse de *Kṛṣṇa*. *Kṛṣṇa*, impressionné, décide de revenir afin de participer à la danse. Pour faire plaisir à toutes les vachères, il se multiplie dans le but de danser avec chacune d'elle. Cette histoire érotique a pris beaucoup d'importance, car elle représente la première performance (*rāsalīlā*) d'une *Kṛṣṇalīlā* (une action de la *līlā* de *Kṛṣṇa*) offerte par *Kṛṣṇa* à ses dévots d'après la tradition de la *bhakti* krishnaïte (Hein, 1986, p.301). C'est la première scène où les dévots (vachères) réussissent à attirer *Kṛṣṇa* en reprenant ses gestes et sa *līlā*. Ce *Kṛṣṇalīlā* est ainsi au fondement des performances théâtrales et ritualisées qui réactualisent les actions de *Kṛṣṇa*. Comme Guy Ménard<sup>18</sup> (1999, p.62) le soulève, « les mythes, donnant un sens à l'existence, indiquent également une direction à l'action, une sorte de modèle ». Ce modèle est nécessaire à la réactualisation du mythe, au fondement du rite et à la compréhension cosmique du monde.

Bref, nous avons ici deux nouvelles déclinaisons de la *līlā* : une action de la *līlā* de *Kṛṣṇa* (*Kṛṣṇalīlā*) et la performance d'une action de la *līlā* de *Kṛṣṇa* (*rāsalīlā*). (Swann, 1990). *Kṛṣṇalīlā* est un terme utilisé dans le *Bhāgavata Purāṇa* pour désigner les différents épisodes de *Kṛṣṇa* où il agit d'une manière enjouée, spontanée, mystérieuse et irrationnelle (Rousseva-Sokolova, 2005). Les *Kṛṣṇalīlā* sont des actions libres, spontanées et enjouées découlant de l'état de la *līlā*. Le divin possède plusieurs qualités. Les actions enjouées sont l'expression de cette qualité chez *Viṣṇu*. Encore, elles sont considérées comme une manifestation de la *līlā* ou « d'une *līlā* » par les gestes de *Kṛṣṇa* (Hein, 1987). Pour les dévots ou les non-libérés, ces actions apparaissent comme irrationnelles et incompréhensibles entrant en contradiction avec les normes sociales. Par exemple, le terme *Kṛṣṇalīlā* désigne une scène durant laquelle *Kṛṣṇa* vol le fromage caillé, fait du chantage afin de voir les vachères nues, danse avec les vachères, s'habille en fille, fait des mauvais coups, etc. (Swann, 1990). En plus de démontrer la transcendance de *Kṛṣṇa* par ces actions, les actions de la *līlā*

---

<sup>18</sup> Professeur au département de science des religions et auteur du *Petit traité de la vraie religion* (1999).

symbolisent la part d'irrationalité de l'action divine et du divin (Rousseva-Sokolova, 2005). Aussi, la nature de la *līlā* influence *Kṛṣṇa* à changer constamment son apparence. Cela reflète la nature et le mouvement cosmique (Handelman et Shulman, 1997).

La *rāsalīlā* réfère quant à elle à la performance d'une action de la *līlā* chez *Kṛṣṇa* (Sax, 1995). Pour les krishnaïtes, la *rāsalīlā* primordiale correspond à la danse nocturne entre *Kṛṣṇa* et ses *gopī* qui est aussi considérée comme une *Kṛṣṇalīlā*. L'imitation libre, spontanée et enjouée des *gopī* est la chose à faire pour plaire à *Kṛṣṇa* et l'inviter à joindre la performance (Swann, 1990). Elle est la performance d'une action motivée par la *līlā* de *Kṛṣṇa* devenant alors une réactualisation de l'action originelle par la présence divine. Bref, la *rāsalīlā* consiste en un genre théâtral dévotionnel de la région du nord de l'Inde et du Bengale, actualisant différentes actions de la *līlā* de *Kṛṣṇa*. La pièce devient une manifestation de la *līlā* lorsque le divin est présent (Swann, 1990). La performance devient une *līlā* d'une *līlā*, « every play a play within a play » (Hawley, 1995, p. 115). Malgré que la danse nocturne soit la *Kṛṣṇalīlā* la plus populaire du *rāsalīlā*, ce genre met en scène différentes *Kṛṣṇalīlā*. À l'intérieur du vishnouisme bengalais et de la *bhakti* krishnaïte, la *rāsalīlā* sera davantage élaborée et permettra le développement de nouvelles pratiques cherchant à percevoir le divin. De plus, la *rāsalīlā* prend davantage d'importance avec l'incorporation de *Rādhā* dans les prochaines versions de la danse érotique (Hein, 1986).

### 1.3.3.5 *Gītāgovinda*

Au douzième siècle, le poète Jayadeva de la tradition vishnouïte compose le *Gītāgovinda*. Ce texte musical n'est pas un *Purāṇā*, mais est considéré comme une suite synthétisant l'approche puranique autour de la relation entre *Kṛṣṇa* et *Rādhā* ainsi que l'approche dévotionnelle de la *bhakti*. Le *Gītāgovinda* représente bien le

passage idéologique entre les *Purāṇā* et la poésie des *Sūrsāgar*. Dans ce texte, l'attention de *Kṛṣṇa* est dorénavant portée à *Rādhā*, son amante, plutôt qu'à l'ensemble des *gopī*. *Kṛṣṇa* se multiplie toujours pour les autres vachères, mais *Rādhā* représente désormais la dévote idéale (Biardeau, 1995). L'importance de *Rādhā* a pris de l'ampleur au point de devenir une déesse majeure représentant le principe de féminité (*śakti*) chez *Kṛṣṇa*. La *śakti* (pouvoir ou puissance) désigne le pouvoir créateur responsable de la manifestation et l'agent de tout changement cosmique (Handelman et Shulman, 1997). Elle est le principe actif tandis que la force masculine consiste au principe passif, à un « potentiel » et à une « forme non manifestée ». Jean Hébert (1953)<sup>19</sup> rattache *Rādhā* à la *māyā* et *Kṛṣṇa* au *brahman* : lorsqu'ils sont unis dans la danse érotique, ils représentent la relation entre la *māyā* et le *brahman* ainsi que le va-et-vient cosmique entre la forme divisée et uniforme de la *māyā*. Leur danse devient un acte cosmique où les autres vachères représentent les dévots (Smoley, 2009). Ainsi, lorsque ce *Kṛṣṇalīlā* se produit, l'acte est à la fois cosmique et local ne faisant pas de différence entre l'acte actuel, le mythe et le mouvement cosmique. Cette histoire de *Kṛṣṇa* dansant avec *Rādhā* et les *gopī* est devenue un objet central pour la tradition de la *bhakti* krishnaïte (Hein, 1987).

Par rapport aux *Kṛṣṇalīlā*, les adeptes retiennent de ces textes une leçon de dévotion : le dévot idéal doit s'en remettre à Dieu, peu importe ses actions, avec une passion égale à celle d'une femme qui, folle d'amour, sacrifie réputation et sécurité pour son amoureux (Hein, 1987). Dans la tradition vishnouïte bengalaise, la danse est considérée comme un acte d'adultère. Malgré cela, le dévot doit imiter la dévotion et l'amour de *Rādhā* envers *Kṛṣṇa*. Les *Kṛṣṇalīlā* ne sont pas des actions à imiter au quotidien, malgré que la *līlā* (attitude) puisse encourager une spontanéité, une joie et une énergie par rapport au quotidien (Hein, 1987). Aussi, l'adepte doit essayer de véhiculer la dévotion et l'amour libres, spontanés, sans attachement et enjoués de

---

<sup>19</sup> Un auteur d'une quinzaine de volumes sur l'hindouisme et qui se spécialise dans la mythologie hindoue.



*Rādhā* (Hein, 1987). L'amour total de *Rādhā*, où rien n'existe à part *Kṛṣṇa*, n'est pas possessif et est dépourvu d'égoïsme (Biardeau, 1995). La divinité doit constamment occuper le cœur et l'esprit du dévot « puisque c'est à travers eux que parviennent toutes vérités, toutes compréhensions, toutes révélations » (Hébert, 1953, p. 109). Pour encourager cela, certaines pratiques de théâtre, de méditation ou d'imagerie mentale seront développées afin d'obtenir des visions divines. La *rāsalīlā* consiste en à l'une de ces pratiques (Swann, 1990).

### 1.3.3 *Rāsalīlā*

Principalement inspirée de la mythologie du *Bhāgavata Purāṇa* et de la relation entre *Rādhā* et *Kṛṣṇa*, la *rāsalīlā* est un style théâtral musical et dévotionnel dans lequel les brahmanes locaux représentent les actions associées à la *līlā* de *Kṛṣṇa*. Elle s'est développée dans la région du Braj, un lieu à la fois géographique et mythique, et du Bengale avec la tradition vishnouïte, plus particulièrement avec sa branche *bhakti* krishnaïte. Il existe aussi la *Rāmlīlā* qui est un genre théâtral dévotionnel reprenant les actions de *Rāma*, mais nous l'excluons de notre étude afin de ne pas alourdir notre compréhension. Swann<sup>20</sup> (1990) identifie une grande ressemblance entre les deux genres. Cependant, le développement de la *līlā* n'est pas aussi prononcé avec la *rāmlīlā*. Ceci dit, nous nous intéresserons qu'au genre théâtral de la *rāsalīlā*, car elle possède une plus grande importance pour les vishnouïtes. Les représentations de la *rāsalīlā* sont perçues comme une expérience intime et sacrée où les êtres divins apparaissent sur la scène afin d'offrir une vision (*darśana*) aux dévots. *Darśana* signifie « apparition », « vision » ou « présence » où le dévot est en contact visuel avec le divin; elle peut être une vision concrète (être en présence de) ou intérieure (imagerie mentale, méditation) (Swann, 1990). Par conséquent, la performance cherche à plaire à *Kṛṣṇa* afin qu'il récompense ses dévots par sa présence comme il le fait avec les vachères dans le mythe.

---

<sup>20</sup> Un anthropologue qui a étudié les *rāsalīlā* et les *Kṛṣṇalīlā* en Inde.

D'ailleurs, ce spectacle dévotionnel se produit dans la *rāsa* de la *līlā*. Il y a plusieurs sens donnés au mot « *rāsa* » : il signifie « essence », « jus », « goût », « élixir », « sang », « beauté » et « sentiment » (Swann, 1990). Dans la performance artistique, le terme renvoie à l'essence ou à la saveur émotive dont l'auteur a imprégnés dans son œuvre : « *Rāsa* may be translated as aesthetic pleasure and it is the culminating experience we have, while enjoying an art » (Swann, 1990, p. 178). Cette essence peut donc émerger de l'œuvre lorsque la *Kṛṣṇalīlā* est parfaitement exécutée (essence, rythme et mouvement) et elle peut être perçue par l'état mental approprié (*bhāva*). La *bhāva* est une émotion, un sentiment ou une attitude dévotionnelle d'extase et de détachement permettant au dévot de s'immerger dans le divin à l'aide d'une déité de prédilection ou d'un support de méditation (*ishta deva*) (Wulff, 1995). La *rāsalīlā* est ainsi une performance voulant recréer à perfection l'essence et l'activité d'une *Kṛṣṇalīlā*. Les dévots démontrent leur dévotion pour *Kṛṣṇa* en imitant parfaitement ses gestes, son attitude et son rythme. Ainsi, les acteurs et les spectateurs qui participent aussi à la performance en affirmant le « sérieux » de la pièce par des chants, des postures ou des offrandes doivent entrer dans l'état de la *bhāva* afin de percevoir la *rāsa* et la *darśana* (Rousseva-Sokolova, 2005). Dans ce cas, la *rāsalīlā* réfère à la fois à un genre théâtral dévotionnel et à l'essence de la *līlā* des actions enjouées de *Kṛṣṇa*.

Toutefois, c'est la danse nocturne entre *Kṛṣṇa* et *Rādhā* qui est le centre de cette tradition. Cette scène est considérée comme la première *rāsalīlā* (Hein, 1987). L'imitation dévotionnelle, libre, spontanée et enjouée des vachères sert de modèle à suivre afin d'attirer le dieu. Incluant cette scène, Hein (1986) liste près de cent six *Kṛṣṇalīlā* représentées à l'intérieur de ce genre. Cet ensemble raconte différentes histoires des actions de la *līlā* de *Kṛṣṇa*-enfant<sup>21</sup>. Malgré les différentes histoires, Hawley (1995) remarque trois constances à l'intérieur de ce genre dévotionnel :

<sup>21</sup> Par exemple, il y a la *Gauṛe gāl līlā*, la *Anurāg līlā*, la *Naukā līlā*, la *Makhān corī līlā*, la *Rajdān līlā* et la *Bansī corī līlā*.

certaines thèmes redondants, une structure en deux temps, l'apparition divine et des éléments spontanés, libres et enjoués symbolisant la *līlā*.

### 1.3.3.1 Thèmes généraux

Selon Hawley (1995)<sup>22</sup>, nous pouvons identifier quatre thèmes redondants dans les différents *rāsālīlā* : le renversement du statut de *Kṛṣṇa*, la déception, l'absence d'événements majeurs et l'enfance. Premièrement, *Kṛṣṇa* est considéré comme un dieu qui intervient dans le monde sans raison et d'une façon entièrement libre et spontanée (Biardeau, 1997). Sa manière de démontrer cela consiste à renverser certains codes identitaires ou sociaux :

« He describes himself as a god whose divinity is measured by his eagerness to leave the divine behind. He is a "crazy god" (*bavare thakur*) who prefers the intimate insult of being called a thief to the etiquette with which he would be addressed as the superintendent of an orderly heaven. » (Hawley, 1995, p. 122)

Les raisons du divin sont difficiles à comprendre. Dans cet ordre d'idée, *Kṛṣṇa* s'amuse souvent à changer son image sociale et divine lorsqu'il se manifeste. Par exemple, il s'habille de multiples reprises avec des vêtements n'appartenant pas à son statut social; plus particulièrement, il emprunte souvent des vêtements et une démarche féminins (Hawley, 1995). Il se déguise en *gopī* dans *Le voleur de flûte līlā*. Aussi, *Rādhā* et *Kṛṣṇa* portent les vêtements du sexe opposé dans *Le stratagème de Subal līlā* et *La vachère au teint pâle līlā*. De plus, le dieu aime interchanger sa position avec celle de *Rādhā*. Dans *Le touché des pieds de Rādhā līlā*, *Kṛṣṇa* rampe aux pieds de *Rādhā* malgré que le statut de l'homme est supérieur à celui de la femme (Hawley, 1995). Ce plaisir évident à changer son style et son genre rappelle aux dévots la nature changeante libre, spontanée et enjouée du monde ainsi que la transcendance du Dieu par rapport au monde matériel (Rousseva-Sokolova, 2005).

---

<sup>22</sup> Un professeur de l'Université de Columbia qui concentre ses études sur la dévotion hindoue du nord de l'Inde.

Deuxièmement, un autre thème dominant dans les *rāsalīlā* est l'élément de déception et de vol. Le vol d'un objet est une intrigue qui revient souvent. De manière surprenante, *Kṛṣṇa* dérobe souvent un bien dont il n'a pas nécessairement besoin (Hawley, 1995). En ce qui concerne l'élément de déception, il correspond aux nombreux échecs de *Kṛṣṇa* dans le but d'obtenir ce qu'il voulait par ses actions délinquantes ou aux nombreuses fois où il se fait prendre après un vol. Par exemple, dans *Le voleur de vêtements līlā*, il ne réussit pas à voir les *gopīs* nues, car une ombre les cache (Hawley, 1995).

Troisièmement, dans les *rāsalīlā*, aucun événement majeur ne semble arriver. Les histoires de *Kṛṣṇa* n'ont jamais de conséquences graves ou ne semblent pas être d'une grande importance. Les histoires se rattachent au monde de l'enfance : les périples sont souvent légers et frivoles (Hawley, 1995). Dans le même sens, le quatrième élément correspond au sentiment que les *rāsalīlā* appartiennent au monde des enfants où il n'y a pas de responsabilités importantes. Les histoires ont surtout des intrigues ou des déroulements correspondant à des préoccupations enfantines ou d'un jeune homme (Hawley, 1995). Pour terminer, nous devons souligner que ces thèmes ne se retrouvent pas dans tous les *rāsalīlā*, mais qu'ils représentent une tendance dans ce genre théâtral.

#### 1.3.3.2 Le *līlānukaraṇa* : une « imitation »

Après avoir identifié les thèmes répétitifs, Hawley (1995) s'intéresse au sens du mot *līlā* dans les *rāsalīlā* et il énumère trois sens. Premièrement, le terme impliquerait « a concealment of the divine identity » (Hawley, 1995, p. 116). De cette manière, *Kṛṣṇa* fait des actions qui ne répondent pas à la norme et qui sont mystérieuses. Il démontre ainsi que les raisons et la nature du divin ne sont pas vraiment compréhensibles autrement que par la *līlā*. Deuxièmement, la *līlā* signifierait « aisance ou légèreté » du mouvement (Hawley, 1995). Dans la deuxième partie d'une performance « *rāsalīlā* »,



les mouvements deviennent plus gracieux, libres et spontanés : ils deviennent ceux du *lāsya* (mouvement féminin) (Swann, 1990; Wulff, 1995). Certains éléments s'ajoutent afin de recréer le mouvement et l'essence de la *līlā*. Nous y reviendrons dans la prochaine partie. Troisièmement, le dernier sens se rattache à « drama, play, fun, mischief, even a certain brand of easy-to-take nonsense » (Hawley, 1995, p. 116). Ainsi, la *līlā* de la *rāsalīlā* correspond à un genre particulier autour des idées de drame, de jeu, d'amusement et de malice. Elle forme une « imitation ».

Hawley (1995) ancre ce dernier élément dans le terme *līlānukaraṇa* qui apparaît, par exemple, dans le *Harivaṃśa Purāṇa* (63.26) et le *Viṣṇu Purāṇa* (5.13.29) où il indique une imitation, un « comme si » ou une performance. Avec le *Bhagavata Purāṇa* (10.30.14-23), le terme est utilisé pour décrire l'imitation (*ānukaraṇa*) des vachères lorsqu'elles reprennent les actions de la *līlā* de *Kṛṣṇa*. Elles imitent les épisodes ou les gestes qui ont forgé la vie de *Kṛṣṇa*. Cette scène des *gopīs* est devenue une compréhension importante des *rāsalīlā* : « a selective summation in play of *Kṛṣṇa*'s activities, for the purpose of making them alive again » (Hawley, 1995, p. 116). La *rāsalīlā* théâtrale atteint son apogée lorsque le dieu joint l'imitation (*Kṛṣṇalīlānukaraṇa*). Bref, l'idée de la *līlānukaraṇa* laisse entendre que les *rāsalīlā* sont des imitations des *Kṛṣṇalīlā*. Toutefois, cette « imitation » signifie davantage « réactualisation » ou « actualisation » étant donné que le divin se manifeste réellement et que la *līlā* réalisée ne se différencie pas lorsque le Tout absolu est perçu (Hawley, 1995).

Conformément à la théologie vishnouïte implicite au terme *līlānukaraṇa*, la grande danse érotique de *Kṛṣṇa*, la *rāsalīlā* originelle, « is the framing play, [...] then the *gopīs* "imitation" in his seeming absence is a play within a play » (Hawley, 1995, p. 116). C'est cette imitation qui est reprise chaque fois qu'une *rāsalīlā* est réalisée. Cela est symbolisé de différentes manières selon Hawley (1995) : par l'affirmation que les acteurs ne sont pas juste des humains, mais des *svarūp* (toutes les formes) du

divin; par une théologie qui fait de *Rādhā* et des *gopī* parties de *Kṛṣṇa*; et par le fait que la scène de la *rāsalīlā* est, dans la forme de la *Kṛṣṇalīlā* originale, un cercle. Ainsi, l'imitation des vachères dans le *Bhagavata Purāṇa* est considérée comme la première *rāsalīlā* : elle est la première performance permettant de faire manifester *Kṛṣṇa*. Comme *Kṛṣṇa* l'a fait avec les *gopī*, il fait sentir sa présence dans le monde et le théâtre grâce à un médium appelé « *līlāvatāra* » : « [*Kṛṣṇa*] descends in the mode of play » (Hawley, 1995, p. 116). Autrement dit, une fois que les jeunes acteurs brahmanes deviennent un *līlāvatāra*, les spectateurs les traitent comme s'ils sont les divinités elles-mêmes. Cela est souligné par des offrandes, le changement de rythme et des gestes particuliers (Rousseva-Sokolova, 2005)

De cette manière, les *rāsalīlā* ne sont pas seulement une représentation d'après Hawley (1995). Ces dramatisations ne reprennent pas la réalité comme une peinture ou une photographie par le fait qu'elles appartiennent à ce qu'elles représentent : elles sont la réalisation d'un microcosme théâtral (Hein, 1957). Swann (1990) nomme ce portrait un « tableau vivant ». L'imitation théâtrale des *Kṛṣṇalīlā* est une performance actualisant la *līlā* des dieux : « In somewhat the way that a self requires another to be a self, reality needs imitation to be reality; and that makes imitation more than imitation » (Hawley, 1995, p. 117). Les *rāsalīlā* ne sont pas compris par ceux qui les réalisent et par ceux qui les assistent comme une imitation, mais comme l'actualisation du *Kṛṣṇalīlā* originel et un portrait de la *līlā* cosmique. Avec la *bhakti* krishnaïte, cette actualisation de la *Kṛṣṇalīlā* donne à l'activité de la *rāsalīlā* des implications locales et cosmiques (Biardeau, 1995). Elle devient une expérience du divin.



### 1.3.3.3 Une structure en deux temps

Or, cette expérience n'advient pas tout au long de la pièce théâtrale. D'après Donna Wulff (1995)<sup>23</sup> et Swann (1990), les *rāsalīlā* se réalisent en deux temps : la première partie, *nityā* (éternel ou constance) *rāsa*, sert d'avènement à la deuxième, la réalisation de la *rāsalīlā* (l'essence de la *līlā* originelle). La *nityā rāsa* est un segment rituel nécessaire à la réalisation de la *rāsa*. Cette section est marquée par la danse, l'ordre et l'importance de la forme esthétique où un style *tāṇḍava* (un mouvement fort, vigoureux et typiquement masculin) domine (Wulff, 1995). La première partie consiste principalement en des danses conditionnées et esthétiques reliées à l'histoire du dieu principal. Prenant l'aspect d'un théâtre ritualisé et régi, elle présente l'histoire générale du dieu et elle situe certains éléments caractérisant la force masculine jusqu'à l'avènement de l'émotion et la dévotion nécessaire à la deuxième partie (Swann, 1990). Ainsi, la *nityā rāsa* est une section qui met l'emphasis sur l'exécution parfaite des faits et des gestes afin d'obtenir l'émotion dévotionnelle (*bhāva*) permettant l'apparition divine et la *rāsa* : « It is only when this [*nityā*] *rās* has been performed that the [*rāsa*] *līlā* of the day can commence » (Hawley, 1995, p. 118). Cette première partie de la performance consiste à une imitation nécessaire à la suite de la performance.

Aussi, lorsque l'émotion (*bhāva*) dévotionnelle est atteinte, la performance arrête afin de souligner la présence divine (Hawley, 1995; Swann, 1990). Rousseva-Sokolova (2005, p.107) nomme ce moment la *jhāṅkī* : « cette intervention est nécessaire pour maintenir la signification véritable du spectacle. Ce « rappel » sert à éviter qu'il ne dégénère en divertissement profane ». Ce moment permet aux dévots de se prosterner, de toucher les pieds du dieu ou de donner des offrandes (Swann 1990). Ce segment autorise le passage de la *nityā rāsa* à la *rāsalīlā* (essence). Il est un test où le

---

<sup>23</sup> Une professeure en sciences des religions de l'Université de Harvard qui se spécialise dans l'étude de la dévotion (*bhakti*) médiévale et moderne.

dieu juge la dévotion des participants (Hawley, 1995). Lorsque c'est accompli, c'est l'arrivée de la force féminine (*śakti*) et c'est le début de la *rāsalīlā* où l'essence de la *Kṛṣṇalīlā* originelle ne se différencie pas de celle de la performance. Par exemple, avec le début de la danse nocturne, c'est l'entrée en scène des vachères et le début de la danse enjouée, libre et spontanée. La manifestation des dieux sur la scène change le rythme de la performance (Hawley, 1995; Swann, 1990).

Dans la deuxième partie, la *rāsalīlā* (l'essence), commence avec l'arrivée du chanteur principal et par un rythme spontané. L'intérêt n'est plus porté au dieu, mais à l'essence de la *līlā*. Cette section est la réalisation de la *līlā* du divin par son rythme, son style, son ambiance et son imitation. Plus précisément, elle se différencie par un style *lāsyā* (un mouvement gracieux et fluide à la féminité), par l'importance du chant et par une structure plus permissive pour les chanteurs ou les acteurs. La forme et l'esthétique de la danse sont délaissées pour un son et une ambiance spontanés, émotifs, énergiques et enjoués (Wulff, 1995). Aussi, le mouvement de la *lāsyā* souligne la présence de différentes figures féminines associées à la *śakti* (Swann, 1990). Même si la danse est moins existante, elle demeure un élément mineur chez le chanteur ou l'orateur :

« A *līlā* is a one-act play made up of elements of dialogue in prose, poetry and song. In addition to the dialogue of characters on the stage, the leader of the troupe, who is usually the chief singer, often interjects songs full of religious imagery, which serve to build emotion and atmosphere for the action. The actor frequently recites or sings a verse and immediately follows it with a prose paraphrase which clarifies the meaning. Some *līlā* include dance, but it is certainly minor in quantity compared with the amount in the *rās*. » (Swann, 1990, p. 208)

En somme, la deuxième partie du théâtre se différencie par le fait qu'elle est la réalisation d'une *Kṛṣṇalīlā* par son essence et qu'elle accueille la force féminine (*śakti*) (Swann, 1990). La *śakti*, le pouvoir de la manifestation, et la *līlā*, l'état de la manifestation, deviennent des idées inter-reliées. De cette manière, le mouvement féminin symbolise la *līlā*. Dans la performance, la *līlā* est aussi symbolisée d'autres

façons. Wulff (1995) décrit le rythme et l'ambiance de la performance comme des éléments émotifs, spontanés et intimes afin de représenter la *līlā*. Aussi, la *rāsalīlā* n'est plus dominée par la danse, mais par le son : « The first part is dominated by dance; in the second part dance is subordinated to song » (Swann, 1990, p. 205). Or, cette spontanéité encourage l'émergence de la *rāsa* nécessaire à la performance (Wulff, 1995).

#### 1.3.3.4 La spontanéité de la *rāsalīlā*

La performance possède donc certains éléments symbolisant la *līlā*. Wulff (1995) identifie sept éléments permettant d'affirmer que la deuxième partie est libre, spontanée, enjouée et une manifestation de la *līlā* : trois caractéristiques concernant le rythme des chants et des paroles; deux éléments sont reliés de manière à réaliser la pièce; et deux autres correspondent à des éléments dans la performance.

Premièrement, Wulff (1995) et Rousseva-Sokolova (2005) notent que les paroles des *bhajan* (chants dévotionnels) et des *kirtan* (chants dévotionnels à réponses) possèdent un pouvoir émotif important. Ces paroles sont écrites par des chanteurs religieux afin d'amener l'auditoire à une émotion précise. Ces chanteurs auraient créés les textes dans un état donnant aux chants une grande énergie émotive. Avec l'arrangement musical, les paroles permettent une certaine liberté dans l'expression émotive du chanteur. Lorsque cet agencement est maîtrisé, cela peut émouvoir plus facilement les dévots (Wulff, 1995). Les paroles et leur émotion jouent un rôle important dans la réalisation du *darśana* (Rousseva-Sokolova, 2005). De plus, les paroles permettent une spontanéité gestuelle de la part du chanteur, car les gestes ne sont pas régis. Le chanteur peut, par exemple, inviter les dévots à participer au chant, prendre des positions aléatoires ou faire des petites danses improvisées (Wulff, 1995). Ce qui est contraire à la première partie du *nityā rāsa* où tous les gestes sont prescrits. Encore, il arrive que les joueurs de tambours dansent avec le chanteur (Wulff, 1995).

Deuxièmement, le second élément de spontanéité se trouve chez le narrateur ou le sermonneur (*kathā*) dont le rôle est d'introduire les chants et de les relier entre eux. Malgré le fait que la narration soit plutôt fixe, la portion des sermons est spontanée. Dans ce volet, il arrive souvent qu'un événement soudain et imprévu soit ajouté. Il est possible qu'un bruit soudain durant la performance devienne un bref sermon à propos de la forme suprême de la dévotion (Wulff, 1995). Troisièmement, le dernier élément de spontanéité de la performance correspond à la rythmique vigoureuse et improvisée des solos des tambours *khol*. Comme les solos des *tablā* dans la musique classique hindoue, « a *khol* solo by a accomplished drummer is often riveting » (Wulff, 1995, p. 107). Selon Wulff (1995), tous les gens présents semblent apprécier cette performance, mais ceux qui s'intéressent particulièrement aux performances de la *līlā* et qui possèdent une bonne connaissance musicale sont spécialement fascinés par la complexité de la rythmique de ce solo.

En dernier lieu, Wulff (1995) identifie trois caractéristiques spontanées dans la manière dans la réalisation théâtrale. Il soulève premièrement que le chanteur et les instrumentistes jouent sans partitions et celles-ci ne sont pas mémorisées à l'avance : « A performance thus comes into being out of the involvement of the performers with the *līlā* that they are striving together to create, through the specific succession of songs on that *līlā*'s theme » (Wulff, 1995, p. 108). Néanmoins, chaque chanson a une mélodie et un rythme mémorisés par le chanteur et les instrumentistes. Cette forme leur permet donc une grande liberté d'improvisation. Wulff (1995) soulève, par exemple, que les acteurs et les musiciens invitent les spectateurs à participer à la performance afin de joindre la *līlā*. Encore, le chanteur peut inviter les gens à crier « *Hari bol!* » (chante le nom du Seigneur) à répétition et, dans le cas des femmes, à joindre « the ululation that is often heard at an especially intense climax » (Wulff, 1995, p. 108).

Deuxièmement, les acteurs doivent jouer diverses émotions à l'intérieur de l'attitude de la *līlā* (Wulff, 1995). Dans les scènes dramatiques, la spontanéité ainsi que la liberté du mouvement et de la nature divine doivent être ressenties. Lorsque la tristesse est exprimée par l'acteur, il doit, par exemple, faire ressentir l'essence de la *rāsalīlā* originelle :

« Just as Indian classical writers on aesthetics taught that our conception of aesthetic bliss (*rāsa*) must be broad enough to include the sorrow of *karunā rāsā*, so our understanding of *līlā* must likewise encompass the grief of *Māthur*. Yet, as in the classical theory of *rāsa*, the experience is not that of the raw human emotion but of a transmutation of that emotion brought about by aesthetic means. Just as one can experience delight at a play portraying the story of *Rāma*'s later years, in which sorrow predominates, so one can experience the inner joy and salvific power of even a tragic *līlā*. » (Wulff, 1995, p. 109)

La *līlā* n'exclut pas déception, tristesse ou misère, similaire au jeu générique : il est possible d'être déçu, de se fâcher, de pleurer et de rire. Dans ce sens, les différentes émotions sont interprétées par les acteurs comme de la *līlā* (Wulff, 1995). L'essence de la *līlā* est en quelque sorte le cadre où toutes les différentes émotions doivent être incarnées.

Troisièmement, il y a deux caractéristiques de la performance qui illustrent bien la notion de la *līlā* : l'humour et le plaisir (Wulff, 1995). Ces deux traits s'insèrent dans le scénario et le dialogue; Wulff (1995) les considère comme des éléments majeurs de la *rāsalīlā*. Par exemple, *Kṛṣṇa* fait plusieurs blagues et les postures du chanteur principal peuvent faire rire les spectateurs, surtout lorsqu'il prend une posture féminine ou lorsqu'il porte des vêtements du sexe opposé (Wulff, 1995). L'acteur jouant *Kṛṣṇa* prend ainsi plusieurs positions spontanées, humoristiques, enjouées et dynamiques qui ne sont pas dictées par un texte. Afin d'encourager cela, le rythme et la mélodie de la musique de ces scènes sont d'un air léger, frivole, enfantin et énergique (Wulff, 1995).



### 1.3.3.5 La *rāsalīlā*, un genre théâtral parmi d'autres

Pour terminer, le théâtre traditionnel hindou possède plusieurs genres et styles dont les *rāsalīlā* ne correspondent qu'à un genre particulier (Richmond, 1990). Les performances classiques se rattachent à différents événements mythologiques et servent les riches comme les pauvres, font plaisir aux humains comme aux dieux et prennent différentes formes selon la région. La performance hindoue peut à la fois évoquer l'idée de théâtre ou de danse, comme l'idée de rite ou de théâtre (Richmond, 1990). Ainsi, c'est un mélange de danse, de théâtre, de poésie et de musique. Farley Richmond (1990)<sup>24</sup> identifie cinq catégories ouvertes des différents genres théâtraux hindous : classique, rituel, dévotionnel, folklorique et moderne. L'approche classique met l'accent sur la technique, l'esthétique et la bonne exécution des mouvements en conformité avec les textes anciens (Richmond, 1990). Le théâtre folklorique est caractérisé par le besoin de transmettre un message dans la performance. Ce sont des performances souvent moins sacrées et pour les grandes foules. La performance ritualisée sert une fonction spécifique comme la réalisation d'un souhait, l'adoration ou la guérison d'une maladie (Richmond, 1990). La performance dévotionnelle a aussi l'objectif d'accomplir une fonction, mais celle-ci désire amener l'auditoire dans l'état d'esprit de la *bhakti* afin d'attirer le divin en lui démontrant une dévotion et un amour complets (Richmond, 1990). Finalement, l'influence moderne essaie d'actualiser les pièces par l'ajout de nouvelles technologies et tendances artistiques (Richmond, 1990). Malgré les distinctions entre ces cinq catégories, elles peuvent s'influencer et se juxtaposer.

De la sorte, la *rāsalīlā* appartient aux performances dévotionnelles et elle est perçue à la fois comme l'expression d'un amour libérateur et comme un divertissement. Encore, la performance est davantage offerte au divin qu'aux spectateurs bien que le divin y participe symboliquement et émotionnellement (Swann, 1900). Similaire aux

---

<sup>24</sup> Un professeur de l'Université de la Georgie fasciné par le théâtre indien.



autres genres théâtraux, la présence des dieux sur la scène advient lorsque les brahmanes sont habités temporairement par le divin. L'expérience de cette divine présence, possible par la *līlā*, est perçue comme une expérience religieuse de haut niveau pouvant amener à la libération (Sax, 1995; Hein, 1987). De plus, la *rāsalīlā* se différencie aussi des autres genres par l'actualisation d'une *Kṛṣṇalīlā* par son essence, l'incorporation des caractéristiques de la *līlā* à la performance (liberté, enjouement et spontanéité) et la place accordée au monde des enfants et à la *līlā*. Elles sont des performances inspirées du *Bhāgavata Purāṇa* et des versions suivantes des aventures de *Kṛṣṇa*.

#### 1.4 Les *Sūrsāgar* et la *Bhakti* krishnaïte

Suite à la littérature des *Vedānta Sūtra* et des *Purāṇa*, la *līlā* s'est développée autour de la relation amoureuse entre *Rādhā* et *Kṛṣṇa*. Leur liaison a pris beaucoup d'importance au point d'engendrer la composition de nouvelles littératures. Avec la *bhakti* krishnaïte, l'amour et la dévotion de *Rādhā* est devenue le modèle à suivre pour obtenir la grâce de *Kṛṣṇa*. Cette relation et le *Bhāgavata Purāṇa* ont inspiré les *Sūrsāgar*, des poèmes synthétisant l'approche puranique et intégrant les idées de la *bhakti*. Cet œuvre est considérée, encore aujourd'hui, comme un élément central de la *bhakti* krishnaïte et de leurs chants (*bhajan*). D'après Rousseva-Sokolova (2005), le courant de la *bhakti* (dévotion) représente un tournant crucial dans l'évolution de l'hindouisme en plus de sa participation incontournable au développement de la *līlā*. Né dans le Sud tamoul au septième siècle, le courant de la *bhakti* se propage vers le Nord et atteint son apogée entre le quinzième et le dix-septième siècle (Rousseva-Sokolova, 2005). De manière générale, la *bhakti* consiste en une approche dévotionnelle afin de percevoir et de vivre le divin. Elle renie le ritualisme de l'approche brahmanique au profit d'une relation émotive et plus directe avec le divin. Le dévot cherche à développer en soi un sentiment d'amour intense et inconditionnel envers le divin et c'est ce sentiment, perçu comme une grâce du divin, qui mène au

salut (Rousseva-Sokolova, 2005). Cette voie est accessible à tous, peu importe la classe sociale (*varṇa*). Bref, la *bhakti*, en tant qu'« idée », peut être véhiculée dans la dévotion de différents dieux. Dans notre cas, nous nous intéressons à la *bhakti* venue influencer une branche de la tradition vishnouïte, la *bhakti* krishnouïte.

La secte *Vallabhācārya* (1481-1533), une école basée sur les *Vedānta Sūtra*, a été le point culminant pour la *bhakti* avec la composition des *Sūrsāgar* étant des poésies ou des hymnes chantés et dévotionnels. L'auteur, Sūrdās, a ainsi initié la composition de chants voués au culte, reprenant les histoires de *Kṛṣṇa* du *Bhāgavata Purāṇa*. Sūrdās a écrit plusieurs poèmes et certains textes lui ont été associés après sa mort (Rousseva-Sokolova, 2005). Les textes sacrés de Sūrdās sont un répertoire musical pour les *bhajan* (chants dévotionnels) ou les *kirtan* (chansons à réponse dévotionnelles) de la tradition de la *bhakti* krishnaïte. Ces poèmes dévotionnels ont été composés après que l'auteur eut atteint l'union mystique avec *Kṛṣṇa*. Les textes possèdent ainsi un pouvoir dévotionnel pouvant amener l'auditoire à une émotion (*bhava*) et à un *darśana* (Rousseva-Sokolova, 2005). Selon Rousseva-Sokolova (2005), le *Sūrsāgar* est le plus important des textes de Sūrdās et il est le répertoire le plus populaire pour les chants dévotionnels et pour les *rāsālīlā*. Les *Sūrsāgar* consistent ainsi en un ensemble de textes poétiques chantés traitant de l'enfance de *Kṛṣṇa* et de sa relation avec *Rādhā*. Ces textes développent la *līlā* avec une complexité encore plus grande que celle des *Purāṇa*.

De la sorte, le grand changement amené par ce mouvement provient du fait qu'il considère certaines activités comme un moyen de faire émerger l'essence de la *līlā*. Cette idée concerne principalement la *rāsālīlā*, les *kirtan* et les *bhajan*, malgré que d'autres activités (dés, balançoire ou balle) se soient ajoutées à travers les textes tardifs des *Sūrsāgar* (Rousseva-Sokolova, 2005). Encore, la compréhension de la *līlā* générale et de la *līlā* du *Sūrsāgar* permet d'expliquer certains des aspects opposés dans la vie, comme la pauvreté et la richesse, dans le courant de la *bhakti* krishnaïte

(Rousseva-Sokolova, 2005). La *bhakti* krishnaïte donne une grande importance aux *Sūrsāgar* et elle harmonise les diverses approches de la *līlā* (Rousseva-Sokolova, 2005). De plus, ce courant met la *līlā* au centre de ses pratiques et de ses croyances, ce qui n'est pas un aspect qui peut être généralisé à l'ensemble de la religion vishnouite (Rousseva-Sokolova, 2005). Bref, nous démontrerons, dans les prochaines parties, comment la pratique du jeu de dés, du cerf-volant ou de la balançoire devient aussi une activité permettant l'expérience de *līlā* dans les *Sūrsāgar*. En second lieu, nous montrerons comment la *līlā* de cette poésie inspire une nouvelle imagerie du paradis krishnaïte et une nouvelle compréhension du monde.

#### 1.4.1 La *līlā* et les jeux

Premièrement, certains jeux deviennent avec les *Sūrsāgar* une activité permettant de vivre la *līlā* divine. Avant que la *līlā* soit associée aux jeux, l'expérience divine à travers une activité est possible dans certains cas. Dans un comportement, une essence et un amour (*rāsalīlā* et *līlā*) similaires à ceux de *Rādhā*, l'adoration pour *Kṛṣṇa* devient un amour permettant le salut et de joindre la *līlā* des êtres divins. Cette dévotion inconditionnelle peut s'exprimer en participant aux *rāsalīlā*, à une méditation sur les scènes des *Kṛṣṇalīlā* et aux chants dévotionnels (Rousseva Sokolova, 2005; Hein, 1987). Plusieurs *bhakti* krishnaïtes aspirent à des pratiques spirituelles cherchant à prendre le rôle, en pensée, d'un serviteur qui répond nuit et jour aux besoins de *Kṛṣṇa* (Hein, 1986). Rousseva-Sokolova (2005) croit que la *bhakti* krishnaïte aurait intégré d'autres activités provenant des fêtes populaires non-krishnaïtes afin d'attirer de nouveaux fidèles.

Avec les *Sūrsāgar*, certains jeux mondains sont devenus des pratiques permettant d'expérimenter la *līlā*. Rousseva-Sokolova (2005, p. 117) identifie quatre jeux

mondains dans les textes des *Sūrsāgar* : la balançoire (*Sūrsāgar*, *pad*<sup>25</sup> 3451), le *Sāṅjhi*<sup>26</sup> (*Kirtan Sangrah*, *pad* 5), le jeu de dés du *parchisi* (*Sūrsāgar*, *pad* 181), la balle (*Paramānandasāgar*, *pad* 863) et le cerf-volant (*Kirtan Sangrah*, *pad* 747). Ces jeux mondains deviennent ainsi une action permettant une expérience intime avec le divin : « la *bhakti* krishnaïte se sert de l'élément ludique limité, contenu dans la tradition, pour lui inoculer un sens nouveau, plus riche et plus global, en d'autres termes : pour transformer le jeu en *līlā* » (Rousseva-Sokolova, 2005, p. 118). Contrairement à la *rāsālīlā*, les jeux permettent ainsi de générer une émotion religieuse de la *līlā* d'une manière indépendante, sans brahmane, et personnelle.

Dans le *pad* 3451, les personnages de *Kṛṣṇa* et de *Rādhā* ainsi que le mouvement frénétique de la balançoire sont au centre du mythe. Au commencement, les *gopī* imitent les dieux à la balançoire. Une fois que l'activité devient frivole, *Kṛṣṇa* et *Rādhā* joignent leur jeu et, par leur présence divine, l'activité des *gopī* possède désormais des conséquences cosmiques. Lorsque *Kṛṣṇa* se laisse emporter par le jeu, le monde se met à se transformer. Le jeu de la balançoire permet ainsi une activité ritualisée amenant du divin à la *līlā*; il est, comme les autres jeux de *Kṛṣṇa*, un modèle à suivre afin de joindre le divin (Rousseva-Sokolova, 2005). Cet aspect du jeu aurait commencé dans le *Bhāgavata Purāṇa* avec la danse nocturne de *Kṛṣṇa* et des *gopī*. Toutefois, il a longtemps été un élément périphérique jusqu'à ce qu'il soit intégré aux *Sūrsāgar* (Rousseva-Sokolova, 2005).

Par exemple, le dé, comme une activité à la fois divine et humaine, apparaît dans la tradition védantique sans faire référence à la *līlā* : le *Chāndogya Upaniṣad* 4.1-3 et le rituel de consécration royale, le *Rajāsūya* (Handelman et Shulman, 1997). Or, le dé avec la *bhakti yoga* devient une activité permettant d'atteindre l'état de la *līlā* comme

<sup>25</sup> Un *pad* désigne un vers poétique ou une ligne de texte, et plus spécialement le quart d'une strophe de quatre vers ou le quart d'un verset.

<sup>26</sup> Un rituel pour les jeunes mariés voulant que la femme dessine des images sacrées sur les murs.

il est le cas avec le *pad* 181 des *Sūrsāgar* (Johari, 1975). Le jeu avec ses formes et ses divisions représente la *māyā* et un microcosme. Le dé rectangulaire symbolise le mouvement cosmique entre les quatre *yuga* (une ère du cycle cosmique) dont le rythme est celui de la *līlā* (Pennick, 1994). Ainsi, si le joueur est complètement absorbé par le jeu comme les dieux avec la *māyā*, alors les divisions et les formes ne sont plus des contraintes au mouvement, ne laissant place qu'au mouvement libre et spontané et à la *līlā* (Johari, 1975). Lorsque l'état est atteint, il n'y a plus de différence entre la *līlā* du jeu et la *līlā* cosmique : « The game's momentum drives the existence of the cosmos into its own widening gaps –its lower, more fragmented, discrete, and alienated levels, where more and more congealing part-being, like ourselves, take shape. » (Handelman et Shulman, 1997, p. 67) Le but du jeu est donc de permettre une expérience temporaire de la *līlā* et de libération (Johari, 1975). Pal (2006), un professeur en histoire de l'art, souligne que cette recherche d'une expérience divine et cet état d'absorption est bien illustrée dans le film indien *The Chess Player* (1977) de Sayajit Ray (1921-1992). Les joueurs sont tellement obsédés par le jeu d'échec qu'ils ne se rendent pas compte de tous les désastres se produisant autour d'eux. Tout l'intérêt est porté au jeu.

#### 1.4.2 La *līlā*, une image du paradis

En outre, cette nouvelle approche du jeu amène un nouveau regard sur le monde et sa représentation cosmique. L'image des jeux dans les *Sūrsāgar* a eu une influence sur la perception du divin; son expérience devient semblable à celle vécue dans les jeux (Rousseva-Sokolova, 2005). Aussi, la popularité des mythes de l'enfance de *Kṛṣṇa* et de sa relation avec *Rādhā* a encouragé le développement de la *līlā* jusqu'au point de devenir un élément du salut et du paradis de la *bhakti* krishnaïte (Hein, 1987). Pour la *bhakti* krishnaïte, *Kṛṣṇa* est le dieu suprême et il est considéré comme la personnification de la *līlā* (Hein, 1986). En tant qu'être de la *līlā*, son paradis se caractérise de la même façon. À leur mort, ses dévots n'espèrent pas une fusion avec

le divin, mais une participation éternelle à la *līlā* (Biardeau, 1997). Ici, la *līlā* réfère à la fois au rythme du mouvement cosmique et à l'image de la danse nocturne entre *Kṛṣṇa* et les vachères (Biardeau, 1997). Dans le passage du *Sūrsāgar* (*pad* 181) sur le jeu de la balançoire, l'activité des *gopī* termine en une activité cosmique avec *Kṛṣṇa* et *Rādhā*. Les dévots réussissent ainsi à joindre la *līlā* de *Kṛṣṇa* (Rousseva-Sokolova, 2005). Cette image est interprétée par la *bhakti* krishnaïte comme le salut et un reflet du paradis. Toutefois, c'est surtout la danse sexuelle entre *Kṛṣṇa* et *Rādhā* (*pad* 1674) qui est au centre de cette image cosmique et paradisiaque.

De cette façon, la *līlā* dans l'idée du salut apparaît comme un état ultime à atteindre, et une participation au mouvement cosmique à joindre, lorsqu'un dévot meurt ou atteint la *mokṣa*. En accord avec le *Brahmavaivarta purāṇa* (4.4.78), le saint qui meurt et qui possède l'esprit de la *līlā*, ne va pas seulement s'élever au paradis du *Vaikunha*<sup>27</sup>, mais à un niveau plus élevé, le paradis ou la planète spirituelle *Goloka* de *Kṛṣṇa* (Hein, 1987). Lors de la libération, le dévot devient un vacher de *Kṛṣṇa* : « As delighted observers and helpers, they attend forever upon the love sports of *Rādhā* and *Kṛṣṇa*, expressing through their joyful service their love for *Kṛṣṇa* as the center of all existence » (Hein, 1987, p. 5457). Dans le *Goloka*, *Kṛṣṇa* y réside avec *Rādhā* et ses nombreux dévots où ils y exécutent la *līlā* du mouvement cosmique (Hein, 1986).

Pour résumer, la performance d'une *rāsālīlā* est perçue à la fois comme une expérience du divin et du salut pour la *bhakti* krishnaïte (Narayanan, 1995). Le paradis est ainsi imagé et véhiculé par cette danse locale et cosmique de *Kṛṣṇa*. Il n'y a pas de différence entre la danse, la *līlā* de la manifestation et la *līlā* du monde. La *rāsālīlā* est ressentie comme un paradis temporaire sur terre (Narayanan, 1995). Les *Sūrsāgar* illustrent donc comment les activités ludiques deviennent un chemin

---

<sup>27</sup> La destination ultime des vishnouïtes qui ont atteint la *mokṣa*.



possible vers une expérience temporaire du divin. Puisqu'elles sont une recherche d'union avec la *līlā* cosmique, la *līlā* est devenue une image du paradis et du salut. Cette image amène les dévots à percevoir l'expérience divine des jeux et du monde par la *līlā*.

#### 1.4.3 La *līlā*, une métaphore du monde

La *bhakti* krishnaïte considère les jeux comme une métaphore du monde (Rousseva-Sokolova, 1995). Les différents jeux des *Sūrsāgar* peuvent amener à une expérience du divin et ils sont un reflet de la réalité du monde. Les nombreux passages sur les jeux sont ainsi des exemples qu'il est possible pour les humains de joindre la *līlā* dans la *māyā* (Rousseva-Sokolova, 1995). Cette idée, qu'il est possible d'expérimenter le divin et la *līlā* dans l'activité du jeu, devient possible dans l'activité humaine. Du point de vue de la réalité divine, le monde n'est qu'un mouvement de la pensée libre, spontané et enjoué du divin. Le monde est ainsi *līlā* vu que, pour l'être libéré de la *bhakti* krishnaïte, il n'y a que la réalité absolue du monde; même si sa manifestation est perceptible par la *līlā*. Le monde est ainsi perçu comme un élément divin toujours en changement, au rythme de la *līlā* (Hein, 1987). Similaire aux jeux, habiter le monde devient une expérience de la *līlā* cosmique avec l'attitude adéquate. De cette manière, l'être libéré, réalisant l'aspect divin du monde, perçoit le monde par la *līlā* et participe aux mouvements du monde comme c'est le cas avec les manifestations du divin dans les *Purāṇa* (Rousseva-Sokolova, 2005).

Cependant, cette expérience du monde est conditionnelle à un esprit qui atteint la *mokṣa*. Pour l'individu non libéré, la *līlā* permet seulement de saisir certains aspects difficiles ou les oppositions de la vie comme la richesse et la pauvreté, la santé et les maladies ou la vie et la mort (Hein, 1987). Ces éléments sont reliés aux mystères de la *līlā*. Les raisons de ces aspects de la vie ne sont pas accessibles aux humains qui n'ont pas atteint la conscience absolue ou la libération sur terre (Hein, 1987).



Comprendre sa fortune sous l'influence de la *līlā* permet d'éviter de croire à un destin contrôlé et à une vie déterminée (Sax, 1997; Hein, 1987). La vie possède des aspects spontanés négatifs ou positifs causés par la *līlā* du mouvement cosmique. La *līlā* est un aspect enjoué, spontané et libre pouvant amener joie ou déception, tromperie ou bonheur, perte ou gain. Cela s'explique par la nature imprédictible et spontanée du divin, des dieux et de la vie (McLean, 1995).

### 1.5 Hypothèse sur la popularité des *līlā* de *Kṛṣṇa*

Pour terminer, nous présenterons l'hypothèse de Hein (1986) voulant expliquer la popularité de la *līlā* dans l'hindouisme. S'y attarder nous permettra de comprendre comment elle est devenue aussi importante et de mieux saisir comment elle est perçue par les dévots vishnouites. Hein (1986) défend l'idée que la littérature des *Kṛṣṇalīlā*, à travers les *Purāṇa*, a fortement popularisé la *līlā*, car elle représenterait un état perdu lors du passage au monde des adultes. La *līlā* ressemble à l'état frivole, enjoué et spontané chez l'enfant et les mythes des actions de la *līlā* de *Kṛṣṇa* appartiennent au monde des enfants. De cette façon, le terme décrit un état de liberté et de spontanéité qui n'est plus accessible à l'adulte. La morale sociale encouragée par la première version civile de *Kṛṣṇa*, axé sur l'ordre, aurait trop bien fonctionné (Hein, 1986). Très jeunes, les membres de la société hindoue doivent respecter des codes sociaux restrictifs quoiqu'ils aspirent à la *mokṣa*. Pris à l'intérieur de nombreuses conventions (*dharmaśāstra*<sup>28</sup>), de la routine de leur *varṇa* et de leurs devoirs, il n'y a pas beaucoup de possibilités pour l'hindou moyen d'atteindre la *mokṣa*, ni d'être spontané ou libre. *Kṛṣṇa* apparaît donc comme un être libre, spontané et enjoué du monde des enfants (Hein, 1986). Toutefois, les *Kṛṣṇalīlā* ne sont pas perçues comme des actions à imiter. Elles démontrent davantage la nature changeante, spontanée,

---

<sup>28</sup> Il est un ensemble de textes composé d'un recueil de lois, d'un traité juridique et d'un code pénal.

enjouée et libre du divin ainsi que l'attitude du divin par rapport à la manifestation. Elles sont un reflet du divin (Rousseva-Sokolova, 2005).

Alors, l'adoration de *Kṛṣṇa* sous la forme d'un enfant a été, et est toujours, un élément majeur pour les hindous, car il rappelle l'état perdu de l'enfance (Hein, 1986). Les enfants hindous possèdent une certaine liberté et un statut spécial qui se fondent sur le *Gautama Dharmasūtra* (2 : 1-5). Au début du deuxième chapitre, il est identifié qu'avant sept ou huit ans, l'enfant brahmane n'est pas assez vieux pour subir la cérémonie d'*upanayana*, un rite soulignant la maturité de l'enfant et l'intégration aux règles (*dharma*) liées à sa classe. Avant cette étape, le comportement de l'enfant n'est pas régi par la tradition; c'est l'absence de règles qui donne le statut privilégié à l'enfance. Avec toutes les *varṇa* (classes sociales), la purification et l'expiation ne sont pas des devoirs de l'enfance et le touché d'un enfant ne souille personne. Ce *sūtra* appartient à un premier genre littéraire sur les lois hindoues écrites vers les années 400 avant notre ère (Hein, 1986). D'après Hein (1986), les livres des lois du prochain mille ans omettent complètement toutes prescriptions concernant les enfants. Puis, Haradatta, un auteur de l'époque, réaffirme dans le *Āpastamba Dharmasūtra* la liberté des enfants en la désignant comme un élément principal de leur quotidien (Hein, 1986).

S'appuyant sur un portrait de la société indienne établi par le *Indian Village* de Dube (1955), Hein (1986) affirme que les enfants hindous possèdent une liberté particulière. Par exemple, ils se couchent quand ils sont prêts, ils peuvent jouer habillés ou non et ils sont rarement punis ou réprimandés par les parents.

« In general the attitude of the children towards their parents should be one of respect and of respect and obedience. [...] The nature of the parent-child relationship changes with the age and status of the children. The traditional themes of correct treatment during infancy and early childhood are very different from those of childhood and adolescence. » (Dube, 1955, p. 148)

« The elders practise considerable deception in their dealings with the children [infancy and early childhood]. Efforts at disciplining them tend to be rather erratic; and extremes of affection and strictures are by no means uncommon. Jealousies between siblings may be induced by members of the family who take delight in watching the irritation, anger and aggressiveness of little children. [...] At this stage the children form their own play-groups; spending several hours of the day in their respective age-groups. Now they are free to play in the streets and the open ground outside the village. Maternal attention is now considerably reduced; the elders keep an eye on them, but apart from this they have considerable freedom. As they grow older solicitation of affectionate responses through handling, play and fondling gradually diminishes. » (Dube, 1955, p. 194)

Avec le passage du garçon au monde adulte, qui peut être souligné par le rite d'*upanayana* chez les brahmanes, l'enfant devient un participant de la tradition et les règles commencent à s'appliquer. Le garçon ne peut plus agir comme bon lui semble. Dans le cas des filles, une fois mariées, elles doivent quitter la permissivité parentale pour l'autorité de l'ainée de sa nouvelle famille. Lors de ce passage, la liberté de l'enfance disparaît. De cette manière, les hindous contemplent, encouragent et vénèrent la période de l'enfance suivant l'idée de Hein (1986). Les hindous trouvent un certain confort dans la liberté de leurs enfants tout en les élevant vers la tradition. Ils aiment croire qu'ils participent indirectement à la liberté de leur enfant (Hein, 1986).

De cette façon, la dévotion de l'enfance de *Kṛṣṇa* aurait cette même attraction. La célébration des actions frivoles et enjouées de *Kṛṣṇa* amène un certain réconfort par rapport à cette perte chez l'adulte (Hein, 1986). D'après Hein (1986), l'un des désirs le plus précieux chez les hindous est un retour à l'état de liberté, de spontanéité ou de frivolité qu'ils ont dû refouler. Le salut de *Kṛṣṇa* est donc compris comme ce retour vers cet état de l'enfance. Ses dévots ne visent pas la libération, ils désirent une participation éternelle à la *līlā* cosmique qui permet et active la *māyā* (Biardeau, 1995). Les *Kṛṣṇalīlā* sont perçues comme un état idéalisé puisqu'il représente l'état du dévot libéré. Par cet aspect, Hein (1986) considère que les mythes de l'enfance de *Kṛṣṇa* sont très attirants pour les hindous. Cet attrait pour la période de l'enfant a

encouragé le développement de la théologie de la *līlā* et cela, encore aujourd'hui (Sax, 1995).

### 1.6 Résumé sur la *līlā*

Pour résumer, nous pouvons désormais énumérer sept déclinaisons qui composent notre compréhension préalable et nécessaire à l'interprétation de la *līlā* par les significations possibles en tant que jeu. Dans le *Vedānta Sūtra* 2.1.33, le terme hindou correspond à 1) l'état de la création du monde où le divin crée d'une manière libre, spontanée, énergique et frivole. La *līlā* réfère aussi au rythme du mouvement cosmique : le va-et-vient du cosmos est un mouvement libre, spontané, énergique, sans finalité et enjoué. La division du Tout est donc initiée et motivée par ce mouvement (Handelman et Shulman, 1995). Dans les *Purāṇa*, la *līlā* est 2) l'attitude acceptant la double réalité du monde, la *līlāvatāra*, dans laquelle les *avatāra* du divin se manifestent et agissent dans le monde. Reliés au terme « *manuṣyalīlā* », 3) leurs actions ne produisent pas de *karma*, ne proviennent d'aucun *dhārma* et ne sont pas rattachées à aucun *kāma* (Hein, 1987). Puis, nous avons 4) les *Kṛṣṇalīlā*, la mise en gestes de l'état de la *līlā*. L'irrationalité, le détachement et la spontanéité de ces gestes démontrent la nature du divin par rapport au monde (Rousseva-Sokolova, 2005). Par la suite, nous avons 5) la performance dévotionnelle des *Kṛṣṇalīlā*, la *rāsālīlā*. Elle consiste en la mise en scène d'une *Kṛṣṇalīlā* afin d'obtenir une vision du divin. Elle est considérée comme la *līlā* (performance) d'une *līlā* (action) de la *līlā* (attitude) (Hawley, 1995). En dernier lieu, la *bhakti* krishnouïte considère la *līlā* comme l'expérience divine 6) de l'activité ludique et 7) du monde (Rousseva-Sokolova, 2005). Or, ces déclinaisons, malgré qu'elles se différencient, possèdent un point en commun : à des degrés différents, elles apparaissent toutes comme un état libre, spontané, enjoué et énergique du jeu.

Par ailleurs, ce point en commun est important pour comprendre le mot sanskrit. Sax (1995) soulève que cette similitude appartient au jeu de la *līlā*. Les auteurs essaient souvent de mettre un mot sur cet aspect : jeu, sport, activité, « play », action, drame ou divertissement. Or, il semble y avoir une sorte de confusion lorsqu'il est temps de donner un titre ou un cadre au « jeu » de la *līlā*. L'originalité de ce travail de recherche consiste donc à situer le terme à travers les grandes tendances qui définissent le jeu. À partir des théories de Malaby (2004) et d'Henriot (1983), le jeu peut se définir comme une structure, une action, une attitude ou une expérience. En élaborant ces approches du jeu, les différentes significations possibles de la *līlā* en tant que jeu seront plus évidentes à considérer. Nous pourrions alors analyser si les différents sens de la *līlā* s'inscrivent davantage comme le jeu d'une structure (*jeu*), d'une action (*jouer*), d'une attitude (*jouant*) ou d'une expérience (*enjoué*).

## CHAPITRE II

### LE JEU : LES *JEUX*, UN *JOUER*, UN *JOUANT* ET L'*ENJOUÉ*

#### 2.1 Introduction

Précédemment, nous avons énuméré sept déclinaisons de la *līlā* : la *līlā* comme une attitude amenant le monde; un mode permettant la manifestation du divin; une attitude du faire semblant des manifestations; des *Kṛṣṇalīlā*; des *rāsalīlā*; l'expérience divine de l'activité ludique et une expérience divine du monde. Sax (1995) soulève l'importance de comprendre le point en commun entre les différentes variantes, car elle permet de préciser le jeu de la *līlā* et d'émettre une définition plus générale. Le jeu est ainsi un élément important afin de comprendre la *līlā*. Dans notre méthodologie, nous avons déterminé le besoin d'interpréter la *līlā* en considérant les significations possibles selon le lecteur. Pour faire cela, nous allons formuler tous les sens de la *līlā* en tant que jeu. Par l'approche d'Henriot (1983) et de Malaby (2007), nous présenterons quatre sémantiques du jeu : les *jeux* (une activité), le *jouer* (une action) et le *jouant* (un état) et l'*enjoué* (une expérience). Ce chapitre veut ainsi définir les significations pouvant s'associer à la *līlā* afin d'interpréter notre définition préalable par les sémantiques du jeu.

L'anthropologue du jeu Brian Sutton-Smith (2001) propose que l'étude du jeu d'une culture vers une autre doit se faire avec une approche large et flexible. Il exclut la possibilité de définir le jeu d'une manière catégorique, car le jeu n'est pas toujours



perçu de la même façon d'une culture à une autre. De cette manière, étudier le jeu dans une autre culture doit se faire avec une définition :

- 1- large ou flexible plutôt qu'étroite ou stricte en considérant le plus de sens possible;
- 2- qui s'applique aux animaux comme aux humains ou aux enfants comme aux adultes;
- 3- qui évite une compréhension réduite à une vision moderne du jeu (non productif, volontaire et plaisant);
- 4- qui considère le jeu comme une expérience ou une attitude qui se caractérise par sa propre performance ou son propre style;
- 5- qui considère la durée du jeu comme quelque chose de variable ou cyclique;
- 6- qui considère le jeu comme un système de communication et d'expression. (Sutton-Smith, 2001, p.218)

Pour cet anthropologue, le jeu est un élément qui est ambigu puisqu'il peut prendre des formes contradictoires. Il ne propose pas une définition précise; il ne soulève que l'ambiguïté et la pluralité du jeu. Nous devons ainsi incorporer dans l'analyse de la *līlā* ce regard de Sutton-Smith (2001); surtout, l'idée du jeu comme une expérience ou une attitude qui ne sont pas assez considérées dans les études précédentes.

Alors, ce chapitre va définir la pluralité du jeu à partir de l'œuvre de Jacques Henriot (1983) et de Thomas M. Malaby (2007) afin d'énumérer les significations possibles de la *līlā*. Henriot (1983) considère le jeu comme un élément composé d'un ou des aspects suivants : d'un *jeu*, d'un *jouer* et d'un *jouant*. Pour lui, ces trois degrés sont nécessaires afin de saisir le jeu bien qu'ils encouragent à la fois un fossé entre les différents sens. Nous nous attarderons donc premièrement au jeu comme une ou des structures. Dans la catégorie des *jeux*, nous découvrons comment le jeu peut être « *ce à quoi joue celui qui joue* » (Henriot, 1983, p. 18). Deuxièmement, nous étudierons le *jouer*, nous intéressant « *à ce que fait celui qui joue* » (Henriot, 1983, p. 18). Il est l'action du sujet qui s'adonne à un jeu et une forme de conduite propre au jeu. Troisièmement, nous nous intéresserons au *jouant*, « *ce qui fait que le joueur joue* »

(Henriot, 1983, p. 18). Nous considérons le jeu comme un travail mental rendant l'activité et la réalité du jeu possible. L'approche d'Henriot (1983) est particulière, car elle intègre et situe les théories incontournables comme celles de Johan Huizinga (1950), de Gregory Bateson (1955) et de Roger Caillois (1951)<sup>29</sup>. Or, dans l'article « Beyond play: a new approach to games », Thomas M. Malaby (2007) défend l'idée que nous devons aussi prendre en considération l'expérience du jeu. Les jeux vidéo, les jeux d'argent et certains jeux antiques possèdent des traits incompatibles avec les théories classiques du jeu. Ces jeux ne peuvent être catégorisés comme du jeu qu'avec une définition basée sur l'expérience. Ainsi, nous allons aussi approfondir l'idée selon laquelle le jeu est un mode d'expérience que nous nommons « *enjoué* ». Ces quatre points (le *jeu*, le *jouer*, le *jouant* et l'*enjoué*) représentent, d'après nous, l'éventail des significations possibilités de la *līlā* en tant que jeu. Par leur explication, nous aurons alors une bonne compréhension des divers sens du jeu auxquels les déclinaisons de la *līlā* peuvent appartenir.

## 2.2 Jacques Henriot : les *jeux*, le *jouer* et le *jouant*

Tout d'abord, Henriot (1983) croit qu'il y a deux grands penchants dans la tentative de définir le jeu : celle de voir du jeu partout et celle de dire que « rien n'est du jeu » :

Toute recherche sur l'existence et la nature du jeu se trouve exposée à deux tentations. La première est de se laisser fasciner par son objet au point de voir le jeu en tout et partout. La seconde, d'apporter une attitude méthodologique telle qu'il ne soit plus possible de découvrir de jeu nulle part. (Henriot, 1983, p.8)

En premier lieu, l'approche qui « voit » du jeu partout s'inspire de la théorie de Huizinga (1950). Le jeu comme une action volontaire, libre, réglée et fixée est

---

<sup>29</sup> Ces trois auteurs sont des incontournables et représentent les trois approches classiques dans la littérature du jeu. Huizinga (1950) avec son étude du jeu comme un élément de la culture a permis de considérer certains aspects de la vie dans l'idée du jeu. Pour sa part, Caillois (1951) a défini le jeu comme une activité plus précise restreignant la flexibilité dans l'approche de Huizinga (1950). L'approche de l'anthropologue et du psychologue Bateson (1955) a ensuite établi un nouveau sens : celui du jeu en tant qu'un travail psychologique.

identifiable aussi bien dans le langage que dans la guerre, la poésie, l'art, le rite et la réflexion philosophique :

Les institutions, les rites, les croyances, toutes les formes de comportements socialisés ont pour origine des intentions et des structures ludiques à présent oubliées [...] toute forme d'activité peut-être considérée sous l'angle du jeu. (Henriot, 1983, p. 8)

Lorsque nous considérons le jeu comme élément plus ancien que la culture et comme un élément expliquant certains phénomènes sociaux, nous pouvons retrouver des traits du jeu partout. Deuxièmement, l'idée que le jeu n'est pas réel est rattachée à la pensée que le jeu n'existe que pour le joueur. Selon cette pensée, le jeu n'est qu'un sentiment de liberté et de gratuité provenant d'une activité déterminée, réglée et directive (Henriot, 1983). La vie, sous toutes ses formes, étant déterminée, le jeu l'est aussi. Le jeu n'existe donc pas, car il n'est pas une vraie activité de liberté et de gratuité : « Le jeu apparaît comme un mode d'expression. Le joueur exprime ce qu'il porte au fond de lui, ce qui le gêne ou l'obsède. Il s'en délivre ainsi plus ou moins; le jeu purge et purifie » (Henriot, 1983, p. 16). Le jeu lui-même n'existe pas, il n'y a qu'un sentiment de jeu chez le joueur.

Or, l'auteur ne désire pas entrer dans le débat à savoir si le jeu existe ou non. En ce sens, Henriot (1983, p.7) débute son ouvrage par l'affirmation : « Le jeu est un fait ». Pour ce penseur, le jeu est un objet ou une « chose »<sup>30</sup> identifiable et discutable dans la société humaine, peu importe le débat. Par exemple, il est possible d'affirmer qu'il y a un jeu sur la table. De ce point de départ, Henriot (1983) établit les trois étapes suivantes pour définir le jeu : s'intéresser aux objets nommés « jeux » (empirique); catégoriser ses formes (classifier) et les expliquer (doctrine). Pour cet auteur,

---

<sup>30</sup> Henriot utilise le mot « chose » dans le sens de Durkheim. Elle est une réalité sociale ou institutionnelle qui existe en dehors des consciences individuelles et qui peut être appréhendée comme une réalité indépendante : « de même le système des règles par lesquelles se définit un jeu existe et se transmet indépendamment des joueurs et de l'action par laquelle ils engagent dans le jeu » (Henriot, 1969, p. 22). De cette façon, le jeu pris comme « chose » s'explique à l'aide de la définition du « fait social » de Durkheim (1985).

plusieurs auteurs théorisent à partir du troisième (doctrine) et du deuxième (classification) point sans se préoccuper de la réalité même de leur objet (Henriot, 1983). Par cette méthode d'analyse, Henriot (1983) propose une définition du jeu en trois niveaux : le *jeu*, le *jouer* et le *jouant*.

Premièrement, le jeu comme une « chose » permet d'identifier un *jeu* ou des jeux, *ce à quoi* joue celui qui joue. Les *jeux* consistent ici à des structures constituées, un ensemble d'éléments formant la structure d'un jeu (Henriot, 1983). Deuxièmement, le point en commun entre les différents *jeux* nous permet d'établir la catégorie du *jouer*, *ce que fait* celui qui joue (Henriot, 1983). Il est toutes les actions qui produisent du jeu. Troisièmement, la psychologie nécessaire au jeu permet d'identifier le *jouant*, *ce qui fait* que le joueur joue. Le *jouant* réfère au sujet qui joue et à ce qui permet d'altérer la réalité afin d'appuyer le jeu. C'est aussi un mode d'appréhension permettant au joueur à saisir le jeu (Henriot, 1983). Pour Henriot (1983, p. 20), ces trois niveaux divisent et constituent à la fois la compréhension du jeu. Ce sont trois différentes formes du jeu qui s'expliquent séparément et qui signifient différentes choses. Cependant, ces formes sont aussi inter-reliées, car le jeu peut se constituer de ces trois approches : « Dans tout *jeu*, il y a du jeu [*jouer*] [...] Tout verbe [*jouer*] implique un sujet [*jouant*], tout acte un acteur » (Henriot, 1983, p. 19). Ainsi, en suivant l'ordre établi par l'auteur, nous allons détailler chacun de ces points afin de comprendre les différentes sémantiques du jeu.

### 2.2.1 Les *jeux* et l'activité du jeu

Pour un observateur extérieur, le jeu est d'abord ce à quoi le joueur joue (Henriot, 1983). Par exemple, les échecs et les dés se différencient et se ressemblent par des caractéristiques qu'il est possible d'établir, de décrire et de comparer. Les *jeux* s'inscrivent dans une approche anthropologique où le jeu doit être identifié et identifiable :

Le jeu est, en un premier sens, *ce à quoi* joue celui qui joue. Structuré, plus ou moins nécessairement codifié, il s'offre sous la forme d'un système de règles traçant pour le joueur le schéma d'une conduite hypothétiquement obligatoire. (Henriot, 1983, p. 17)

En tant que fait, il devient alors possible de regrouper certaines activités ou objets. Avec le philosophe du jeu Colas Duflo (1997)<sup>31</sup>, les *jeux* s'inscrivent dans le monde réel bien qu'ils produisent un monde à part : celui du jeu. Un espace physique et mental est organisé afin de faire exister le jeu. Pour expliquer l'approche d'Henriot (1983), Duflo (1997) soulève le fait qu'il y a une différence entre un terrain de football et un champ à cause de l'organisation de l'espace et par ses règles. Ainsi, le *jeu* est une organisation spatiale et temporelle régie par un système de règles amenant le jeu (Henriot, 1983; Duflo, 1997). Les *jeux* apparaissent comme des éléments définissables, car ils s'établissent dans un espace, un temps ou une orientation (un commencement et une finalité).

Par conséquent, un *jeu*, considéré comme un fait, s'inscrit de deux façons : comme une réalité observable et comme une « chose ». Premièrement, le *jeu* peut s'organiser dans l'espace et le temps. Il se présente comme « une suite organisée d'éléments ou d'actes qui doivent être exécutés selon un ordre : on ne joue pas n'importe comment » (Henriot, 1983, p. 21). Ce type de *jeu* possède inévitablement des règles explicites et un principe régulateur afin de fonder cette structure (Henriot, 1983). C'est en ce sens qu'il est possible d'observer un jeu sur une table.

Deuxièmement, le *jeu* est considéré comme une « chose », dans le sens durkheimien que nous avons exposé précédemment, parce qu'il est une réalité sociale et institutionnelle :

De même que le système des institutions réglementant la vie en société présente « cette remarquable propriété » qu'il existe en dehors des consciences

---

<sup>31</sup> Un philosophe français qui s'intéresse à la clarification de l'idée du jeu.



individuelles et peut être appréhendé comme une réalité indépendante, de même le système des règles par lesquelles se définit un jeu existe et se transmet indépendamment des joueurs et de l'action par laquelle ils s'engagent dans le jeu. (Henriot, 1983, p.22)

Le *jeu* apparaît ici comme un fait social qui existe en dehors des joueurs. Contrairement à la structure précédente qui s'inscrit dans le temps et l'espace, il possède une structure objective qui s'exprime et que nous pouvons étudier sous la forme d'un système de règles. Ce *jeu* tend à se transmettre de génération en génération et à évoluer lentement puisqu'il ne dépend pas des actions individuelles. « Dans un groupe donné, pris à un moment de son histoire, il y a des choses que l'on appelle jeux. Cet acte de dénomination est fondamental : c'est lui qui, décidant du caractère ludique de l'activité, attribue au jeu son statut de jeu » (Henriot, 1983, p. 23). Un groupe peut ainsi accorder le titre « jeu » à une activité possédant des caractéristiques qu'il considère comme du jeu. En ce sens, il devient par moment difficile de déterminer le statut d'une activité. Par exemple, le jeu d'échec, comme le poker, est un jeu, mais il peut aussi être considéré comme un sport ou un gagne-pain. Dans un championnat, le jeu d'échecs n'est pas nécessairement perçu comme un jeu, car il possède des implications sociales et économiques importantes (Henriot, 1983). Nous pouvons également énumérer le tir à l'arc, *le kyūdō*, qui est considéré à la fois comme un jeu et un sport. Dans la tradition japonaise, il est traité comme un art et comme la pratique d'un culte nécessitant davantage un pouvoir spirituel qu'une force physique (Herrigel, 1993).

En d'autres termes, le *jeu* est une structure observable ou une « chose » permettant une activité. La structure est faite afin de faire émerger le sentiment, le sens ou le signifiant du jeu. Sa structure n'est rien sans les règles qui la définissent et qui lui donnent un sens ou un fonctionnement (Henriot, 1983). Les règles sont des éléments de la structure et elles sont plus ou moins explicites et impératives puisqu'elles peuvent être modifiées pour incorporer des composants imprévus. Or, le *jeu* se



codifie suivant deux tendances. En premier lieu, les règles peuvent former un système strict et clos où toutes les éventualités sont prévues; le jeu sera alors prévisible et déterminé. En deuxième lieu, si les règles ne sont que des régulations partielles définies à l'avance, alors le jeu sera moins réglé et structuré. Le jeu devient ici un élément plus spontané, libre et imprédictible. Cette relation entre ces deux pôles ressemble à la gradation de Caillois (1953) qui classe les jeux sur un axe *ludus* – *paidia*. Caillois (1967) établit deux composantes contradictoires : celle de la règle (*ludus*) et celle de la turbulence (*paidia*). Lorsqu'un jeu se transforme ou se réalise, il y a une tension entre ces deux opposés. « La turbulence et la règle, le désordre et l'ordre, le vacarme et la méthode du jeu » (Henriot, 1983, p. 46) créent une tension entre la structure et l'espace de liberté. L'ordre correspond à une suite d'éléments déterminés amenant le joueur vers une seule possibilité. Le désordre crée le sentiment d'un choix infini de possibilités pouvant produire l'illusion d'une liberté totale (Henriot, 1983). Selon Colas Duflo (1997), il existe une relation inévitable entre la règle et la liberté puisque la règle cadre une liberté et cette liberté encourage l'intérêt de la règle. Ainsi, la structure et ses règles produisent un sens qui émerge en grande partie de cette tension entre l'ordre et la liberté chez Henriot (1983) et Duflo (1997)<sup>32</sup>.

Or, le *jeu* comme une structure chez Henriot (1983) s'inscrit en grande partie dans la théorie de Caillois (1957). Pour cet anthropologue français, la définition du jeu se résume principalement en six points. Considérant le jeu comme une activité, celle-ci doit être libre (non obligatoire, de nature de divertissement), séparée (circonscrite dans des limites de temps et d'espace), incertaine (dont le déroulement et le résultat ne sont pas déterminés), improductive (qui ne crée pas de bien, ni de richesse), réglementée (soumise à des conventions) et fictive (d'une réalité seconde). Le jeu est une activité réelle où la conscience accepte une réalité seconde ou l'irréalité de certains éléments (Caillois, 1958). De plus, l'auteur catégorise les *jeux* sous quatre

---

<sup>32</sup> Nous pouvons aussi retrouver cet aspect dans la théorie de Malaby (2007).

groupes : *Agôn* (compétition), *Alea* (hasard), *Mimicry* (simulacre) et *Ilinx* (vertige) (Caillois, 1958). Avec Caillois (1958, p. 45), le jeu est considéré comme un passe-temps et une activité possible lorsqu'il y a trop de temps. Les jeux matériels apparaissent principalement lorsqu'une technologie est délaissée; comme le cerf-volant qui servait autrefois à faire traverser une corde de l'autre côté d'une rivière. Henriot (1983) spécifie que l'approche de Caillois s'inscrit dans le *jeu* et le *jouer*, mais sa théorie considère davantage le jeu comme une activité structurante. La théorie de Caillois (1958) définit principalement la notion du jeu autour des jeux tels que les dés, les cartes, les sports, la toupie, le cerf-volant, etc.

De son côté, Henriot (1983, p.30) considère le *jeu* comme structure, mais une structure temporelle, directionnelle et organisée :

Dans un jeu, tout se tient : en ce sens, tout jeu est système; mais système dont les éléments s'ordonnent dans une durée. Pris en tant que formation structurale, il se définit comme une suite d'opérations possibles. Il se réfère donc, alors même qu'il n'est que schéma, à l'action d'opérateurs éventuels. Il se dessine à l'avance comme un « quelque chose » qui doit commencer, se développer selon des péripéties variées, prendre fin. Sur le plan théorique, il apparaît, si l'on veut, comme une structure, mais une structure organisée et distribuée dans le temps, un processus ordonné.

En premier lieu, la structure est temporelle, car le temps y est abstrait. Dans les conditions idéales, le temps réel ne l'influence pas puisque le jeu possède sa propre temporalité (Henriot, 1983). En deuxième lieu, le *jeu* est directionnel dans la mesure où il est un processus orienté. Les opérations du *jeu* ne peuvent pas être inversées, nous ne pouvons pas effectivement commencer un jeu par la fin (Henriot, 1983). En troisième lieu, sa structure est organisée, car elle cadre son mouvement ou son déroulement. Elle offre des possibilités au joueur qui donne l'impression d'une liberté ou d'une prise de décision libre (Henriot, 1983). Nous pouvons ainsi résumer le *jeu* à une structure temporaire et historique composée d'un enchaînement coordonné plus ou moins aléatoire qui oscille entre les pôles de l'ordre et le désordre.

Alors, le *jeu* est une situation dans laquelle nous entrons et nous sortons. De l'extérieur du jeu, la structure est sa forme objective; à l'intérieur, la structure n'est pas nécessairement ressentie par le joueur :

L'opposition traditionnellement établie entre le jeu « libre » et le jeu « réglé » laisse du point de vue théorique échapper un caractère fondamentalement de tout jeu qui est cette forme de régulation interne et d'obligation de soi par soi qui constitue le vecteur de toute activité ludique. (Henriot, 1983, p.35)

Le jeu apparaît comme une situation réglée dans laquelle il y a, pour le joueur, des choix à faire dans un ordre établi. Ces décisions peuvent être mentales ou gestuelles (Henriot, 1983). Le jeu se résume à « toute situation structurée par des règles, dans laquelle un sujet s'oblige à prendre un certain nombre de décisions, aussi rationnelles que possible, en fonction d'un contexte plus ou moins aléatoire » (Henriot, 1983, p. 38).

### 2.2.2 Le *jouer* et l'action

Ici, les jeux signifient une action qui produit un mode particulier. La structure n'a plus d'importance, le jeu correspond à l'acte et à l'action du jeu :

En un second sens, le jeu peut être conçu comme ce que fait celui qui joue. Lorsqu'un sujet s'adonne à un jeu déterminé, le jeu consiste aussi pour lui dans l'acte même de jouer. Cette forme de conduite peut se manifester en dehors de toute structure ludique constituée. (Henriot, 1983, p. 18)

Alors, le *jouer* réfère à « faire quelque chose ». De l'extérieur du jeu, le *jouer* correspond au comportement et à l'ensemble des faits produits par une suite d'actions. À l'intérieur, le *jouer* se rattache au sens qui se dégage de l'action. Le jouer appartient à l'ordre du signifiant : « On peut faire quelque chose sans jouer; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte. » (Henriot, 1983, p. 54) Le jeu s'installe lorsque l'action amène le jeu.

De cette façon, ce n'est pas la structure qui produit le sens, mais le sens d'une action qui colore la structure : « Tout jeu est un jouer possible » (Henriot, 1983, p. 54). Le *jouer* se rattache à l'idée qu'il est impossible de faire l'inventaire des formes de jeux, car il peut se manifester à l'intérieur de diverses structures, même celles qui ne sont pas nécessairement considérées comme ludiques (Henriot, 1983). Nous ne pouvons nous en tenir à l'étude pure et simple du jeu comme une « chose » pour la bonne raison que le « propre de cette chose est d'avoir un sens » (Henriot, 1983, p. 53). Le sens se manifeste comme un comportement significatif et signifiant venant définir le jeu. L'intérêt n'est donc plus le *jeu* (la structure), mais le *jouer* (l'action du jeu) : « car c'est seulement parce qu'il y joue que le jeu prend forme » (Henriot, 1983, p. 53). La structure du jeu ne produit plus le sens, c'est par l'action que la structure et le joueur prennent le sens du jeu. Pour approfondir davantage le *jouer*, il faut s'attarder à la théorie de Huizinga (1950) qui a été le pionnier de cette approche et qui fonde le *jouer* chez Henriot (1983).

#### 2.2.2.1 Huizinga et le *jouer*

Pour plusieurs, le jeu ne se limite pas au monde récréatif ou à une activité. Le jeu serait identifiable à l'intérieur d'activités humaines n'appartenant pas essentiellement au jeu. Comme l'écrit Thierry Lenain (cité de Duflo, 1997, p. 6) :

La culture contemporaine a élevé la notion de jeu à des dignités inouïes. Partout où l'on s'attache à la compréhension des pratiques (artistique, techniques, sociales, économiques et autres), il est devenu naturel d'y recourir comme à un schème programmatique ou interprétatif de premier ordre.

Selon Henriot (1983), cette tendance a été principalement encouragée par l'œuvre de Johan Huizinga (1950). Cet auteur est un pionnier dans la compréhension du *jouer* (*play*) à l'extérieur des structures du jeu (*jeu*). Huizinga (1950) fait l'hypothèse qu'il y a du *jouer* à travers différentes activités humaines comme l'art, la guerre, le langage, etc. Le *jouer* est un élément qui a évolué avec l'Homme et qu'il n'a pas

créé. Il appartient autant au monde animal qu'à l'humanité. Cela s'explique par le fait que certains animaux, comme les chats ou les chiens, jouent comme les humains (Huizinga, 1950). Le *jouer* est alors un élément qui précède la culture et qui serait à la base de certains phénomènes sociaux. Expliquer le *jouer* est donc difficile, car c'est un élément appartenant à la nature humaine. Le théoricien ne peut pas s'en distancer.

Malgré cela, Huizinga (1950, p.34) définit le *jouer* de la manière suivante :

« [...] a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means. »<sup>33</sup>

Le jeu est ici une action gratuite, distincte de la vie « ordinaire », se déroulant à travers des règles communes et dans un temps et un espace définis. De plus, le *jouer* a une fonction sociale (Huizinga, 1950) : avec l'évolution des civilisations humaines, le *jouer* s'est complexifié et a permis l'existence de nouvelles relations sociales.

De cette manière, la définition de Huizinga (1950) nous permet de remarquer une similarité entre les caractéristiques du rite et du jeu. Par exemple, c'est par le *jouer* que certains aspects du rite deviennent plausibles et possibles :

« It (play) creates order, is order. Into an imperfect world and into the confusion of life it brings a temporary, a limited perfection. Play demands order absolute and supreme. The least deviation from it "spoils the game", robs it of its character and makes it worthless. » (Huizinga, 1950, p. 10)

Le *jouer* crée ainsi un ordre absolu qui captive et qui enchante les participants. Les règles deviennent ainsi primordiales, indiscutables et non transgressives pour le bien de l'activité (Huizinga, 1950). De cette façon, les masques sont de « vrais »

---

<sup>33</sup> Nous utilisons la traduction anglaise du livre de Huizinga (1950), car elle met plus en évidence la distinction entre *jeu* et *jouer* que la version française.



êtres divins seulement dans le « jeu » où les participants s'entendent implicitement sur le fait qu'ils sont les « vrais » êtres divins (Huizinga, 1950). Le *jouer* est tellement dissimulé et pris dans le sérieux de la culture de l'acte religieux que les participants n'ont pas l'impression de *jouer* au sens ludique. Il y a une sorte d'entente informelle entre les participants afin de suivre les règles et de *jouer* le jeu (Huizinga, 1950, p.24). Avec le temps, le *jouer* instinctif, le jeu chez les animaux ou les enfants, s'est complexifié vers des formes complexes, sérieuses et sociales permettant ainsi des activités telles que le rite. C'est dans ce sens que Huizinga (1950) identifie l'élément du *jouer* dans les rites, la culture, le langage, la guerre, le fonctionnement des civilisations, la poésie, la philosophie et l'art. C'est dans la même ligne de pensée qu'Erving Goffman<sup>34</sup> perçoit le *jouer*, jeu de rôle, de la vie sociale (Gardella, 2003) et que Victor Turner<sup>35</sup> (1988) identifie le *jouer* dans la performance.

À première vue, Huizinga (1950) semble s'attarder à définir une idée qui s'applique à toutes les activités humaines : « All are rooted in the primeval soil of play. [...] pure play is one of the main bases of civilization » (Huizinga, 1950, p. 5). Toutefois, il est clairement identifié que tout n'est pas jeu dans l'avant-propos du livre.

« It is ancient wisdom, but it is also a little cheap, to call all human activity « play ». Those who are willing to content themselves with a metaphysical conclusion of this kind should not read this book. Nevertheless, we find no reason to abandon the notion of play as a distinct and highly important factor in the world's life and doings. » (Huizinga, 1950, p.I)

Encore, l'auteur s'objecte à la traduction du titre de son ouvrage, *The play-element in culture*, car son œuvre s'intéresse au « *play-element of culture* » (Huizinga, 1950, p. I). L'étude n'a pas au centre de son analyse le jeu biologique, matériel, social ou

---

<sup>34</sup> Un sociologue et un linguiste américain d'origine canadienne qui prend part au mouvement de l'interactionnisme symbolique. Selon l'auteur, l'interaction sociale est guidée par le souci de ne pas perdre la face. Chaque individu joue un rôle.

<sup>35</sup> Un anthropologue anglais connu pour ses études sur le théâtre, les symboles, les rites et les rites de passage.



psychologique. Elle ne s'intéresse qu'au jeu en tant qu'élément permettant la culture. Huizinga (1950) identifie d'autres jeux, outre le jeu culturel :

« Since our theme is the relation of play to culture we need not enter into all the possible forms of play but can restrict ourselves to its social manifestations. These we might call the higher forms of play. They are generally much easier to describe than the more primitive play of infants and young animals, because they are more distinct and articulate in form and their features more various and conspicuous, whereas interpreting primitive play we immediately come up against that irreducible quality of pure playfulness which is not, in our opinion, amenable to further analysis. We shall have to speak of contests and races, of performances and exhibitions, of dancing and music, pageants, masquerades and tournaments. Some of the characteristics we shall enumerate are proper to play in general, others to social play in particular. » (Huizinga, 1950, p. 7)

Dans ce passage, nous pouvons énumérer trois formes de jouer : le « *primitive play* », le « *play in general* » et le « *social play* ». Ce passage permet de souligner comment Huizinga ne s'attarde principalement qu'à une seule forme du jeu. L'auteur sépare les trois *jouer* sans pour autant expliquer en quoi ils se distinguent. Pour Duflo (1997), cet élément ébranle l'importance de l'œuvre de Huizinga; même si cette critique vise davantage ceux qui perçoivent du jeu partout.

Dans le même sens, Henriot (1983, p. 60) soulève que l'ouvrage de Huizinga (1950) juxtapose deux significations du terme « jeu » : « le jeu à quoi celui qui joue (à ce jeu chose, institution, structure ou système de règles) [...] et le jeu qu'il joue quand il y joue ». Il est possible d'identifier du *jouer* à l'extérieur du *jeu* (structure), mais cela n'insinue pas que ce *jouer* est un « jeu » (Henriot, 1983). La règle ne suffit pas à faire qu'il y ait jeu d'après Henriot (1983). Le jeu est réglé, mais la plupart des activités de la vie courante le sont aussi. Ainsi, nous ne pouvons pas dire que la règle est un caractère unique au jeu. Aussi, la règle dans le jeu, contrairement aux autres activités, crée un choix (Henriot, 1983). Avec Duflo (1997), la règle ludique produit aussi un sentiment de choix et de liberté. À cet effet, Henriot (1983) considère, basé sur la théorie de Caillois (1951), que Huizinga (1950) confond le sérieux du rite et le non-

sérieux du jeu : « Quand le secret, le masque, le costume remplissent une fonction sacramentelle, on peut être assuré qu'il n'y a pas jeu, mais institution. » (Caillois, 1951, p. 33) Cependant, cette critique vise davantage la généralisation de la théorie de Huizinga (Henriot, 1983). Avec Huizinga (1950), une action ludique doit être sentie comme fictive : « Une telle prise de conscience ne peut être le fait du sorcier ou du prêtre engagé dans l'accomplissement d'un rite » (Henriot, 1983, p. 63). Ainsi, l'action du *jouer* doit produire un signifiant relié au jeu pour qu'il soit considéré comme tel.

#### 2.2.2.2 Le *jouer* : le jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu

Ceci dit, Henriot (1983) ne rejette pas les caractéristiques (libre, séparé, fictif, improductif, incertain et réglé) identifiées par Huizinga (1950) ou Caillois (1951), mais il ne les considère pas comme des traits distinguant le jeu des autres activités humaines. Pour Henriot (1983), le *jouer*, c'est faire quelque chose : « Il est impossible de concevoir un jeu où l'esprit, le corps demeureraient entièrement inactifs » (Henriot, 1983, p. 62). Le *jouer* apparaît lorsque l'action entre le joueur et son jeu est rattachée au signifiant « jeu » – une attitude, un sens ou un désir ludiques (Henriot, 1983). Il y a jeu dès qu'un sujet adopte des actions qui produisent à l'égard de soi, des autres ou d'un objet la signification du jeu. Certains aspects peuvent favoriser cela et Henriot (1983) en énumère trois : l'incertitude, la duplicité et l'illusion. Approfondissons ces aspects.

Premièrement, l'incertitude tient d'abord à la marge d'indétermination (réelle ou supposée) face aux choix ou aux possibilités d'une action. Par exemple, le *jouer* d'un artiste, d'un comédien ou d'un musicien « s'établit entre l'œuvre qu'il interprète et l'interprétation qu'il en donne » (Henriot, 1983, p. 82). Deuxièmement, la duplicité correspond au sentiment de distance que le joueur prend dans l'action : « Tout se passe comme s'il se dédoublait, se voyait en train de faire ce qu'il fait, avec

l'assurance qu'il ne s'agit que d'un jeu. [...] Il se sait acteur » (Henriot, 1983, p. 82). L'action du jeu produit un état second et une certaine perte de contact avec le réel. Troisièmement, l'illusion d'une action se rattache à l'idée que pour jouer, il faut entrer dans le jeu et accepter l'illusion de ses gestes. Il y a une convention qui doit être comprise pour que le jeu fonctionne. Il y a un « faire semblant » qui apparaît avec l'action, une compréhension préalable au jeu (Henriot, 1983).

Jouer, c'est d'abord penser que l'on joue. [...] Le jeune enfant qui joue à cache-cache admet que l'adulte se cache, et par suite disparaît pendant quelques instants, parce qu'il comprend que cette disparition n'est que provisoire : ce n'est qu'un jeu. L'« illusion » – l'entrée dans le jeu – n'est possible qu'à partir du moment où l'enfant accepte cette convention. (Henriot, 1983, p. 84)

Dans le *jouer*, les gestes produisent un « faire semblant » dont l'illusion disparaît par le geste et la convention du jeu (Henriot, 1983). Manger un biscuit en plastique n'a de sens que dans son geste et dans l'entente « qu'il a bien mangé le biscuit ». Le « faire semblant » permet au joueur de *jouer* le jeu et ainsi de faire l'acte de manger véritablement le biscuit.

Pour résumer cette idée, Henriot (1983) considère le *jouer* comme les actions possédant la signification du jeu. Les caractéristiques du jeu à titre d'activité ou d'action réglée, libre, improdutive et séparée ne sont pas uniques au jeu, car elles peuvent se retrouver dans d'autres activités. Elles ne permettent donc pas de souligner en quoi le jeu se différencie du rite par exemple. C'est l'incertitude, la duplicité et l'illusion du geste qui permet au jeu d'exister (Henriot, 1983). Dans cette perspective, le jeu n'est pas une structure, mais une action incertaine, d'un état second permettant l'illusion d'un jeu (Henriot, 1983, p.82). Le *jouer* peut apparaître à l'intérieur de différentes structures, mais pour qu'il soit considéré comme un jeu, le joueur doit donner à ses actions un sens ludique (Henriot, 1983, p.81). Pour illustrer cela, nous pouvons penser à un adulte qui enseigne les échecs à un enfant. Le premier maîtrise les règles, les mouvements et les stratégies traitant l'activité comme un jeu au sens de

*jeu* et de *jouer*. L'enfant, ne comprenant rien, considère l'activité comme un *jeu*, mais n'est pas nécessairement capable de *jouer* vu son incapacité à percevoir les choix dans le mouvement de ses pièces. Avec action libre possédant une certaine incertitude ou spontanéité, le *jouer* ne peut pas s'établir.

### 2.2.3 Le *jouant* et l'attitude

De cette façon, nous avons avec Henriot (1983) le *jeu* : une structure permettant au jeu de se réaliser. Ensuite, il y a le *jouer* qui est une action libre produisant le jeu. Troisièmement, il y a le *jouant* qui correspond aux propriétés de l'être qui joue (Henriot, 1983). Le *jouant* est l'élément psychologique chez le joueur donnant le sens et la fonction au *jeu* et au *jouer* (Henriot, 1983). Dans le *jouant*, il n'y a pas de jeu sans joueur. Afin d'illustrer cette approche, citons un exemple d'Henriot (1983, p.90) :

Elles [les traces matérielles du jeu] n'avaient de signification et de réalité que par référence à l'intention du joueur qui les utilisait. Des cailloux alignés par terre, qu'est-ce que c'est? Le passant l'ignore. Des enfants surgissent : « Attention, Monsieur, vous marchez dans notre jeu! »

Ainsi, c'est à partir d'un travail mental du joueur que le jeu prend tout son sens. Le jeu est un engagement du joueur. Une fois que le joueur arrête de jouer, les traces matérielles ne sont que les marques objectives d'une possibilité de jeu : « Elles n'avaient de signification et de réalité que par référence à l'intention du joueur qui les utilisait » (Henriot, 1983, p. 89). Sans joueur ou *jouant*, les lignes établies retournent à l'état de simples cailloux. De cette façon, le *jouant* est compréhensible par l'étude des propriétés mentales permettant au jeu de s'établir.

En conséquence, Henriot (1983) considère le *jouant* comme l'attitude mentale du sujet qui joue. Cette attitude est complexe, car elle juxtapose trois états : la magie (irréalisme), la lucidité (réalisme) et l'illusion (surréalisme). En premier lieu, le

joueur doit métamorphoser le monde et doit accepter un certain irréalisme dans le jeu. Il doit faire preuve de magie afin de transformer un objet en jeu. La magie fonctionne lorsque le joueur accepte que le bâton ne soit pas un bâton, mais une épée; que la chaise soit une fusée; que le biscuit en plastique goûte le chocolat; etc. (Henriot, 1983). Deuxièmement, le joueur, malgré l'importance d'accepter l'illusion du jeu, doit conserver un sens de la réalité. L'irréalisme du jeu n'est qu'un jeu : « Il fait "comme si", mais ne s'abandonne jamais entièrement à l'illusion. » (Henriot, 1983, p. 93) Ce point est fort important, car il permet au joueur d'établir les limites du jeu, de définir les gestes acceptables et de différencier le jeu de l'action ordinaire (ce n'est pas un vrai combat). Le joueur doit donc garder une certaine lucidité dans le monde imaginaire. Il ne doit pas tuer ou faire mal réellement comme dans la réplique de *La Guerre des tuques* (Mélançon, 1984) : « La guerre, la guerre... Ce n'est pas une raison pour se faire mal! » Troisièmement, cette dialectique entre le réel et l'irréel doit être dépassée afin que le jeu fonctionne. Le joueur doit accepter le paradoxe de l'existence du réel et de l'irréel pour se laisser porter par le jeu, pour oublier qu'il ne joue qu'à un jeu. Gadamer (1996, p.120), le philosophe allemand, mentionne l'élément du sérieux nécessaire afin de surmonter l'aspect irréel du jeu :

En effet le jeu ne remplit son but que lorsque le joueur s'oublie dans le jeu. Ce qui fait que le jeu est entièrement jeu, ce n'est pas son rapport, qui en détourne, au sérieux, c'est le sérieux dans le jeu. Qui ne prend pas le jeu au sérieux est un trouble-fête. Le mode d'être du jeu ne souffle pas que le joueur se comporte à l'égard du jeu comme à l'égard d'un objet. Celui qui joue sait bien qu'elle chose est le jeu, il sait que ce qu'il fait « n'est qu'un jeu », mais il sait pas ce qu'il « sait » par là.

Sans le sérieux, le joueur ne peut pas s'investir dans la structure du jeu. La dualité de l'illusion et du « faire semblant » doit d'être dépassé afin que le *jeu* ou le *jouer* puisse fonctionner. Le *jouant* est donc cette capacité d'accepter l'irréalité du jeu et de conserver un sens de la réalité tout en dépassant cette contradiction.



En vérité, ces trois aspects du jeu s'inspirent de la théorie du jeu chez Bateson (1955). Dans son chapitre *A Theory of Play and Fantasy* (Bateson, 1955), le jeu est décrit comme une forme de métacommunication correspondant à l'établissement d'un cadre mental définissant le jeu. Le jeu fonctionne lorsque tous les joueurs entrent dans le cadre; sinon un paradoxe s'établit entre les individus à l'intérieur et à l'extérieur du jeu (Bateson, 1955, p.179). À l'instant où l'individu joue, il crée un cadre « *this is play* ». Ce cadre détermine à la fois ce qui correspond au jeu et au non-jeu. Ainsi, le joueur envoie deux messages contradictoires : « ceci n'est qu'un jeu » et « ceci est réel ». Cette métacommunication se fait d'une manière automatique et inconsciente selon Bateson (1955, p.180).

Afin d'éviter un paradoxe entre les deux messages « ceci est jeu » et « ceci n'est qu'un jeu », tous les participants doivent entrer ou accepter le cadre de la métacommunication du jeu : « The frame around a picture, if we consider this frame as a message intended to order or organize the perception of the viewer, says, « attend to what is within and do not attend to what is outside » (Bateson, 1955, p. 184). Un jeu s'établit lorsqu'un cadre métaphysique est créé dans le but que tous puissent joindre le jeu. Le paradoxe du cadre (jeu et non-jeu) n'est levé que si tous les participants s'entendent sur le message du cadre et y entrent. Le cadre établi au niveau de la métacommunication est un moyen de rappeler aux joueurs que « these messages [dans le cadre] are mutually relevant and the messages outside the frame may be ignored » (Bateson, 1955, p. 188). Pour résumer, le jeu chez Bateson (1955) s'inscrit au niveau de la métacommunication d'un individu ou d'un groupe et, pour qu'il fonctionne, tous doivent entrer dans le cadre. Si tous les joueurs ne sont pas sur la même longueur d'onde, les joueurs qui n'acceptent pas le paradoxe dans le jeu seront exclus ou le fonctionnement du jeu ne sera pas efficace. Autrement dit, si le joueur ne saisit pas le jeu, il ne pourra l'intégrer.



Avec Henriot (1983), l'état d'esprit du *jouant* permet au joueur de se réguler et de donner à la structure ou à l'action son sens ou sa fonction de jeu. Dans tout *jouant*, il y a une opération où le joueur se lie à un cadre du jeu. Plus l'agent se sent engagé dans le jeu, mieux il y joue. Cela peut s'exprimer par un sentiment d'aisance ou de liberté<sup>36</sup>. Or, l'engagement du joueur peut être encouragé par l'attrait d'un gain, d'un prestige, d'une victoire, d'un enjeu ou d'une performance mémorable. Aussi, il y a dans le jeu un danger que le joueur s'emporte trop. Il y a une passion, un entraînement et un vertige dans tout *jouant* qui peuvent devenir des composantes de désordre et de turbulence : « Le risque que court Don Juan est de se laisser lui-même séduire : la tentation est en lui » (Henriot, 1983, p. 97). Par exemple, il peut arriver qu'un joueur, emporté par le jeu, frappe réellement un camarade. Le jeu possède donc un risque pouvant influencer le joueur à renoncer au jeu ou rendre le jeu plus attrayant et engageant (Henriot, 1983).

Finalement, le *jouant* est une attitude mentale apportant la signification « jeu » à une action ou à une structure (Henriot, 1983). Sans joueur, le jeu n'est rien, il n'a pas de sens ou de fonction; le *jouant* est une manière d'être nécessaire au jeu. Afin que le jeu se déroule, les joueurs doivent accepter son fonctionnement et ses règles implicites et explicites. Il y a ainsi une psychologie chez le joueur nécessaire au jeu : « Jouant, il joue à être » (Henriot, 1983, p. 98). Si nous désirons établir l'illusion du jeu, le joueur doit posséder l'état d'esprit approprié : « [...] dans le jeu, ce n'est pas l'objet qui se trouve métamorphosé, mais le sujet. L'objet n'est jamais qu'un moyen, un accessoire, un prétexte à métamorphoser : un chapeau de papier donne l'attitude militaire » (Henriot, 1983, p. 67). Ce n'est pas l'objet qui transfigure le jeu, mais le joueur. Le joueur doit comprendre l'irréalité et la réalité de l'activité afin d'établir le jeu. Le joueur est un être; il n'y a donc pas de *jouant* dans un jeu de lumière. Le joueur doit

---

<sup>36</sup> Une caractéristique similaire chez Malaby (2007).

être capable de prendre conscience de soi, de ce qu'il est et ce qu'il veut être. L'être doit être capable d'imaginer la réalité du jeu (Henriot, 1983).

### 2.3 Thomas M. Malaby : le jeu comme une expérience

Avec Henriot (1983), nous avons défini le jeu de trois manières : le *jeu*, le *jouer* et le *jouant*. Dorénavant, nous allons délaisser cette approche au profit de celle de Malaby (2007). Pour ce dernier, les théoriciens du jeu doivent à nouveau répondre à la question « qu'est-ce que le jeu ? » due à la montée en importance des jeux vidéo et l'exclusion de certains jeux antiques par les théories du jeu. Par exemple, les différents aspects encouragés par l'industrie du jeu vidéo, les jeux, surtout les *jeux en ligne massivement multijoueurs (M.M.O.)*, possèdent désormais des réalités économiques, institutionnelles, sociales et médiatiques importantes qui ne sont pas considérées par les théories classiques du jeu (Malaby, 2007). De cette manière, l'idée d'une liste de « ce qui est jeu » afin d'éliminer « ce qui n'est pas jeu » n'est plus appropriée.

Similaires à la théorie d'Henriot (1983), les caractéristiques classiques décrivant l'idée du jeu (séparable, non productif, sécuritaire et amusant) ne s'y limitent pas selon Malaby (2007). Ces caractéristiques peuvent être identifiées dans diverses activités humaines : « None of these features holds as an intrinsic, universal feature of games when they are examined empirically » (Malaby, 2007, p. 96). Cela insinue qu'ils ne sont pas inhérents au jeu.

« They are always cultural accomplishments specific to a given context. Games are semi-bounded arenas that are relatively separable from everyday life and what is at stake in them can range from very little to the entirety of one's material, social, and cultural capital. They are certainly, at times, productive of pleasure, but they can also be productive of many other emotional states. » (Malaby, 2007, p. 96)

Ainsi, l'objectif de Malaby (2007, p.97) est de penser le jeu d'une approche empirique vers une théorisation : « from the ground up ». Il désire définir une

approche pouvant intégrer les jeux qui ne sont pas considérés par les définitions classiques et les nouvelles réalités des jeux vidéo.

À cet égard, Malaby (2007) propose de considérer le jeu comme un mode d'expériences : « a semibounded and socially legitimate domain of contrive contingency that generates interpretable outcomes » (Malaby, 2007, p. 98). Suivant cette approche, nous ne définirons pas ce qu'est le jeu (critères qui dépendent du contexte), nous nous intéresserons à ce qu'est faire l'expérience du jeu. Ici, l'expérience est considérée simultanément comme une construction de sens et comme une pratique. Malaby (2007, p.101) défend ainsi une compréhension du jeu comme une expérience spécifique qui peut émerger de différentes structures ou actions n'appartenant pas nécessairement au jeu. Il ne perçoit pas le jeu comme une activité séparée, sécuritaire et plaisante, mais comme un artéfact social toujours en devenir et un domaine d'expérience attirant et intrigant.

Dans cette approche, il n'est plus question de savoir ce qui caractérise le jeu, mais ce qui compose l'expérience du jeu. La définition, « a semibounded and socially legitimate domain of contrive contingency that generates interpretable outcomes » (Malaby, 2007, p. 96), comporte principalement deux parties : « a semibounded and socially legitimate domain » et « [a] domain of contrive contingency that generates interpretable outcomes ». Ainsi, nous allons élaborer l'approche de Malaby (2007) par cette division. Nous allons premièrement expliquer la première partie selon laquelle le jeu est une expérience appartenant à un domaine plus ou moins définissable. Deuxièmement, nous nous attarderons à l'expérience du jeu qui émerge des activités ayant des possibilités ou des objectifs prévisibles et imprévisibles rendant les activités irrésistibles et intrigantes pour le joueur.

### 2.3.1 L'expérience d'une activité plus ou moins définissable

Premièrement, le jeu n'appartient pas à une seule sorte d'activité. Malaby (2007) croit que le jeu ne doit plus être défini comme une activité séparée, sécuritaire et plaisante, car il est possible qu'un jeu appartienne à une autre sphère de la vie. Par exemple, les jeux d'argent contredisent ces caractéristiques du moment où les gains ou les pertes ont des conséquences directes sur les autres sphères de la vie. Dans certains cas, les jeux peuvent aussi avoir un impact culturel ou social (Malaby, 2007). Nous pouvons penser aux jeux d'argent, tel que le poker, qui peuvent produire une culture, un revenu ou des communautés. Le gain ou la perte dans le jeu est engageant puisque les conséquences n'appartiennent pas qu'au jeu : un pari est captivant lorsqu'il possède des enjeux. Ainsi, le jeu peut être senti comme une activité séparée, mais elle ne l'est pas complètement puisqu'elle implique d'autres domaines de la vie (Malaby, 2007). Voilà pourquoi Malaby (2007) propose que le jeu est une expérience appartenant à une activité plus ou moins définissable.

Encore, Malaby (2007) s'intéresse à la tendance à considérer le jeu comme un élément plaisant. Les définitions classiques stipulent que les jeux sont des activités s'opposant aux tâches déplaisantes ou forcées. Par opposition, le jeu est ainsi associé aux activités légères, aux loisirs, aux divertissements et aux plaisirs. Malaby (2007) croit que ces aspects ne correspondent pas au jeu, car il peut être exigeant, décevant ou difficile et peut produire des conséquences négatives ou positives pour le joueur.

« The key point is that any assumptions about « fun » and the like. Instead, we must prefer words such as compelling or engaging. [...] play and games are not by their very nature separate from other domains of our experience and that furthermore, they have consequences, broadly defined. What is more, it is clear that games and perhaps all play activities are not inevitably normatively charged with positive feelings such as pleasure, fun, and the like. » (Malaby, 2007, p. 99-100)

Ainsi, le jeu n'est pas nécessairement un élément se limitant au plaisir, à l'activité sécuritaire et au divertissement. Malaby (2007) considère ces caractéristiques du jeu comme des accomplissements culturels qui ne traversent pas le temps ou qui ne

permettent pas d'expliquer le jeu à l'intérieur des différentes cultures. De cette façon, Malaby (2007) ne considère pas ces trois caractéristiques (sécuritaire, séparé et plaisant) comme des aspects inhérents au jeu. Il serait même difficile d'identifier des traits universels à tous les jeux.

Toutefois, il est possible d'établir une constante dans l'idée du jeu en tant qu'élément définissable : ils sont toujours en constante transformation (Malaby, 2007). Par exemple, lorsqu'un événement imprévu advient, comme une balle qui reste prise dans un arbre, les joueurs ajustent le jeu afin d'incorporer cette nouvelle probabilité. Les jeux se constituent par les pratiques humaines qui peuvent, dans leurs réalisations, partiellement ou entièrement transformer le jeu (Malaby, 2007). Ils sont toujours pris dans un processus en devenir. Les jeux ne sont pas réductibles à leurs règles, car elles peuvent être modifiées. Malaby (2007) défend l'idée que les jeux peuvent être perçus comme stables, mais nous devons reconnaître leur constante transformation : « From this insight, it becomes possible to identify the universal features of games as a set of processes, without sacrificing their connection with other aspects of experience » (Malaby, 2007, p. 104). Le jeu, en tant qu'élément semi-définissable, est ainsi une activité dont sa structure est toujours en devenir. Définir le jeu par sa structure n'est pas idéal.

Alors, Malaby (2007) propose de considérer le jeu en tant qu'une modalité d'expérience. Si la forme et la structure du jeu peuvent varier, alors c'est son expérience qui permet une définition plus universelle. L'expérience associée au jeu est donc l'élément inhérent aux jeux. Cette expérience peut émerger de différentes pratiques, activités ou structures, car la frontière du jeu, entre le jeu et le non-jeu, n'existe pas (Malaby, 2007). En le considérant comme tel, nous ne pouvons pas considérer le jeu comme un élément empirique. Aussi, cette approche ne considère pas le jeu comme une activité séparée des autres expériences de la vie :

« This account, to continue to steer clear of the problems play encountered, must neither romanticize games nor dismiss them and instead must see them as socially created artifacts with certain common features and allow for the way they inhabit, reflect, and constitute the processes of everyday experience » (Malaby, 2007, p.102).

Le jeu crée ainsi le sentiment d'une séparation avec les autres sphères de la vie. Pour Malaby (2007), le jeu apparaît lorsqu'une expérience précise advient chez le joueur. Cela n'est pas encouragé par une structure, mais par les traits contingents d'une activité jeu ou non jeu.

### 2.3.2 Une expérience produit par des éléments imprévisibles

Deuxièmement, le jeu est considéré avec Malaby (2007) comme une expérience qui se développe à partir des éléments contingents à l'intérieur d'une activité : « They [games] are about contriving and calibrating multiple contingencies to produce a mix of predictable and unpredictable outcomes ». Les résultats signifient ici les objectifs du jeu et les éventualités possibles à l'intérieur du jeu. D'après Malaby (2007), l'improbabilité causée par les éventualités possibles est obtenue grâce à un certain contrôle dans le jeu. Il peut être d'un ordre architectural (l'organisation spatiale), culturel (un ensemble d'attentes implicite au jeu) ou économique (une réalité économique de tout genre). La contingence d'une activité peut se réaliser par un aspect hasardeux, la possibilité de mouvement dans le jeu, la possibilité d'obtenir un titre social ou la potentialité d'un gain monétaire. Les jeux se distinguent, plus ou moins, des autres expériences par l'établissement d'un équilibre entre « [...] the open-endedness of contingencies and the reproducibility of conditions for action » (Malaby, 2007, p. 106). De cette manière, le jeu est un domaine de contingences produisant les éléments prévisibles et imprévisibles : « The potential sources of contingency that are arranged and calibrated in games are the same sources we encounter throughout our lives. They are just semibounded (relatively separable) in the designed game » (Malaby, 2007, p. 107). Ainsi, établir un jeu c'est construire un



système complexe d'événements incertains où une expérience peut émerger. Cette expérience devient celle du jeu lorsqu'elle est engageante, intrigante et captivante à cause des éléments contingents de l'activité.

De la sorte, Malaby (2007) délaisse les caractéristiques antérieures (structure, libre, séparée et plaisante) et définit le jeu comme une expérience pouvant advenir par une activité irrésistible et engageante par ses éléments de contingences. Plus le joueur se sent engagé dans le jeu, plus il s'investira dans celui-ci et plus son expérience sera forte (Malaby, 2007). Cela peut être animé par le désir d'un gain, d'une victoire, d'une reconnaissance ou autre. À cet effet, les *jeux vidéo massivement multijoueurs* peuvent être considérés comme un jeu par leurs aspects attrayants et engageants encouragés par les facettes économiques, sociales, communautaires ou identitaires (Malaby, 2007). Les caractéristiques engageantes énumérées précédemment ne sont pas garantes d'un succès pour le joueur, mais la possibilité d'un échec rend le jeu encore plus attrayant. La probabilité de perdre ou de gagner rend le jeu captivant. Sans cela, le jeu est sans intérêt (Malaby, 2007).

Également, le joueur peut avoir l'impression de contrôler certains éléments ainsi que de prédire un résultat ou une éventualité. Cependant, le jeu possède des aspects imprévisibles empêchant le joueur de tout prévoir. Par exemple, le joueur peut prédire les mouvements de son adversaire, mais n'en est jamais certain. Les règles déterminent nécessairement le jeu, mais elles créent aussi un espace indéterminé : le jet d'un dé, les choix possibles ou la liberté de mouvement. L'aspect d'imprévisible devient par le fait même un élément engageant et intrigant. Selon Malaby (2007), le jeu et l'expérience quotidienne sont remplis d'incertitudes qui s'influencent mutuellement. Ces deux réalités possèdent des conséquences et des enjeux réels : « It places game contexts and other arenas of human experience ontologically on a par with each other. » (Malaby, 2007, p. 109) La différence est que les jeux, ce que nous nous entendons pour nommer jeu, comportent davantage d'éléments contingents à

l'intérieur d'une forme semi-définie, intense, explicite et saisissable (Malaby, 2007). En quelque sorte, le jeu est une activité où les événements incertains sont plus nombreux que les autres activités humaines et cela produit plus facilement l'expérience du jeu. Cette expérience n'apparaît pas qu'à travers ce type d'activité; elle peut émerger de toutes les activités, considérées comme un jeu ou non, possédant des caractères imprévisibles et captivants. L'expérience émergente des traits contingents et intrigants rend l'activité « compelling, powerful et consequential » (Malaby, 2007, p. 109).

Considérer le jeu comme une modalité d'expérience est également la thèse soutenue par Maude Bonenfant (2007), une théoricienne du jeu de l'Université du Québec à Montréal. Elle rejette les définitions structurelles du jeu, car une liste des jeux, « ceci est un jeu, ceci ne l'est pas », ne nous permet pas de déterminer si l'activité appartient à la catégorie du jeu dans la perspective du joueur (Bonenfant, 2007). Autrement dit, une activité peut être considérée à la fois comme un jeu et ne pas l'être. Par exemple, le tir à l'arc japonais, le *kyūdō*, que nous avons mentionné précédemment, est davantage considéré au Japon comme un art et un culte spirituels plutôt qu'un jeu (Herrigel, 1993). Dans cet exemple, se fier à la liste « ceci est un jeu, ceci ne l'est pas » n'est pas utile : « On ne devrait pas décrire ce qu'est le jeu (critères qui dépendant du contexte), mais plutôt ce qu'est faire l'expérience du jeu (l'expérience étant considérée simultanément comme construction du sens et comme pratique). » (Bonenfant, 2007, p. 4) Une telle approche permet ainsi de considérer le jeu par l'expérience du joueur. Cela permet d'intégrer les jeux de loterie malgré leurs aspects économiques importants et les nouvelles réalités des jeux numériques.

En outre, définir le jeu par l'expérience se différencie de l'approche du *jouant* chez Henriot (1983). Par une attitude du jeu, le joueur peut transformer toute réalité ou activité en celle du jeu. Par exemple, une tâche ménagère peut devenir un jeu si l'individu entre dans l'attitude adéquate. Avec le jeu en tant qu'expérience, le joueur

peut vivre un jeu, peu importe l'activité ou l'attitude. De cette façon, une activité économique (emploi, jeu vidéo) peut être réalisée dans un esprit de compétition, de gain ou d'obligation, mais peut également amener à une expérience du jeu. Par exemple, un boursier peut vivre le jeu au travail dans sa recherche de gain en raison de l'aspect imprévisible de l'emploi. Encore, un individu peut expérimenter le jeu à travers une course illégale afin de terminer premier et de gagner le prix. Cette activité possède plusieurs éléments imprévisibles, dangereux et captivants.

## 2.4 Résumé sur le jeu

Dans le premier chapitre, nous avons identifié les différentes variantes de la *līlā*. Celles-ci s'expliquent dans la compréhension du jeu selon plusieurs auteurs. Ainsi, nous avons établi une première définition pour ensuite nous intéresser aux significations possibles de la *līlā* en tant que jeu. Ce deuxième chapitre s'est intéressé aux théories de Henriot (1983) et de Malaby (2007) afin d'élaborer les sémantiques du jeu. Nous avons différencié à travers ce chapitre quatre significations du jeu : le *jeu*, le *jouer*, le *jouant* et l'*enjoué*. Premièrement, le *jeu* réfère à ces choses que nous nous entendons socialement pour nommer « jeu ». Ces *jeux* possèdent une réalité physique ou exprimable formée d'une structure plus ou moins réglée. Ils se résument à « *ce à quoi joue celui qui joue* » (Henriot, 1983, p. 18) et à une structure produisant le sens « jeu ». Deuxièmement, le *jouer* se rattache aux actions qui fondent la signification du jeu dans une activité. Ce sens émerge lorsque le déroulement des actions est incertain, lorsque le joueur perçoit ses actions selon une double réalité et lorsque l'action permet à l'illusion du jeu d'être dépassée. Il est donc « *ce que fait celui qui joue* » (Henriot, 1983, p. 18) et l'action dans laquelle émerge le sens « jeu ». Troisièmement, le *jouant* est un élément mental permettant au jeu de prendre forme. Le jeu apparaît par une triple attitude illusoire (ceci n'est qu'un jeu), réaliste (ceci est réel) et surréaliste (le jeu est vrai, malgré son irréalisme) qui permet au joueur de surmonter le paradoxe de l'irréalité et de la réalité du jeu. Le joueur entre dans un

mode mental afin de percevoir l'imaginaire du jeu et la réalité du jeu sans être restreint par l'une ou l'autre. Le *jouant* est « *ce qui fait que le joueur joue* » (Henriot, 1983, p. 18). Quatrièmement, l'*enjoué* est l'expérience qui peut se manifester d'une activité engageante où il y a beaucoup d'éléments contingents. L'intérêt du joueur pour une activité captivante et difficile à prédire amène à une expérience propre au jeu (Malaby, 2007, p.109).

Pour terminer, cet éventail de significations nous permet de saisir la polyvalence du jeu. Désigner quelque chose comme un jeu doit donc se faire en considérant son aspect polysémique. Dans le cas de la *līlā* vishnouïte, la désigner comme un jeu doit ainsi se faire en spécifiant son sens. Par exemple, la *līlā* ne semble pas correspondre à un *jeu*, car elle est davantage rattachée à une attitude qu'à une structure. De cette façon, nous arrivons au point où nous allons interpréter la *līlā* par sa définition provisoire et ses sens possibles en tant que jeu. En comparant les sémantiques du jeu aux variantes de la *līlā*, nous allons pouvoir associer la signification appropriée du jeu à la *līlā*. Aussi, cet exercice nous permettra de saisir le point en commun des déclinaisons de la *līlā* afin d'établir une définition englobante.

## CHAPITRE III

### LA *LĪLĀ* ET LE JEU

#### 3.1 Introduction

Au tout début de ce mémoire, nous avons soulevé que les explications académiques de la *līlā* la définissent à partir des actions, de l'attitude ou des activités du divin. Par exemple, les actions, les vols, la danse érotique ou l'attitude de *Kṛṣṇa* sont de la *līlā* d'après l'œuvre de Biarreau (1995). Avec *Viṣṇu*, sa manifestation est considérée comme un *jeu* vu l'attitude qui la motive à se manifester dans le monde (Hein, 1987). Handelman et Shulman (1997) définissent à la fois la *līlā* de *Viṣṇu* à travers les théories de Caillois (1958), de Huizinga (1950) et de Bateson (1955). Ainsi, les auteurs utilisent la polyvalence du jeu pour définir la *līlā*, mais cela produit un certain flou. Par cette aspect, il devient difficile de cerner un sens précis du jeu de la *līlā*, surtout lorsque nous considérons les différents sens du jeu des définitions de Henriot (1983) et de Malaby (2007) que nous avons abordées dans le chapitre précédent. Notamment, certains auteurs, dont Rousseva-Sokolova (2005), défendent l'idée que la *līlā* est une attitude amenant l'action ou l'implication divine, mais ils inscrivent la *līlā* comme un *jeu* ou un *jouer*. Par rapport à la théorie de Henriot (1983), cet aspect serait davantage considéré comme un *jouant*, amenant le *jeu* ou le *jouer*.

Nous allons donc conjuguer notre vision de la *līlā* avec les différentes variantes du jeu telles que présentées dans le chapitre deux. Dans le premier chapitre, nous avons établi une définition provisoire et nous avons identifié sept déclinaisons : la *līlā* des *Vedānta Sūtra*, la *manuṣyalīlā*, la *līlāvātara*, la *Kṛṣṇalīlā*, la *rāsalīlā*, la *līlā* des activités ludiques et la *līlā* de l'expérience divine. Dans le deuxième chapitre, nous avons énuméré les sens envisageables de la *līlā* en tant que jeu. Le jeu peut se définir sur une seule ou plusieurs de ces approches : le jeu comme une structure (*jeu*), un ensemble d'actions (*jouer*), une attitude (*jouant*) ou une expérience (*enjouée*). Dans ce troisième chapitre, nous allons comparer notre définition provisoire de la *līlā* à ses significations possibles; nous allons associer la signification appropriée du jeu à la *līlā*. Notre hypothèse est que le *jouant* explique le mieux le terme et est à la base d'une définition uniforme et cohérente, malgré l'existence de certaines variantes.

Pour démontrer cela, nous allons premièrement revenir sur le mot « *krīḍa* » qui est un autre mot sanskrit pour désigner le jeu. Distinguer *krīḍa* et *līlā* nous permettra d'exclure le sens des *jeux* dans l'explication de la *līlā*. Deuxièmement, nous nous concentrerons sur la *līlā* des *Vedānta Sūtra* et leur explication de la création du monde. Troisièmement, nous nous intéresserons aux *Purāṇa* ainsi qu'aux termes du *manuṣyalīlā*, de la *līlāvātara* et de la *Kṛṣṇalīlā*. Quatrièmement, nous aborderons le jeu des *Rāsalīlā* qui se développe sur trois différents niveaux : le jeu théâtral, le jeu d'imitation et le jeu cosmique. Finalement, nous terminerons ce chapitre avec la *līlā* du courant de la *bhakti*. La *līlā* devient un élément possible dans l'expérience divine de l'activité ludique et du monde.



### 3.2 La *līlā* et le *krīḍa*

Dans la langue française, Rousseva-Sokolova (2005) juge qu'il y a deux façons de définir le jeu : le jeu (le jeu qui peut émerger de toute action libre) et les jeux (*jeux*). Le sanskrit possède aussi cette particularité à travers deux mots : *līlā* et *krīḍa*. Ces deux termes se différencient : l'un s'associe au jeu et l'autre aux jeux. Afin de démontrer cette distinction importante, nous allons premièrement distinguer les deux termes dans la langue sanskrite. Deuxièmement, nous allons approfondir cette différence en nous référant à Rousseva-Sokolova (2005) pour qui la langue française explique cette distinction. Nous reviendrons finalement sur la distinction de Hospital (1995) qui se base sur les textes hindous afin d'identifier les différences entre les termes « *līlā* » et « *krīḍa* ».

#### 3.2.1 Le sanskrit : la *līlā* et le *krīḍa*

De cette façon, nous allons nous intéresser à la différence entre « *līlā* » et « *krīḍa* » afin de démontrer une distinction importante. Pour cela, nous allons approfondir un passage de Huizinga (1950) dont les premiers sujets d'étude étaient le sanskrit et le rôle du bouffon dans la dramaturgie indienne. Il énumère les sens linguistiques du jeu de différentes langues et il identifie qu'il y a quatre mots reliés à l'idée du jeu dans le sanskrit : *krīḍa*, *dīvyati*, *las*, et *līlā* (Huizinga, 1950). Ainsi, nous définirons ces quatre termes afin de les discerner et de démontrer la difficulté de traduire le mot « jeu ». Du même coup, cela justifiera l'approche de Rousseva-Sokolova (2005) et de Hospital (1995) pour qui nous ne devons pas confondre « *līlā* » et « *krīḍa* ».

Dans son œuvre, Huizinga (1950) croit qu'il est difficile de traduire une idée ou un mot reliés au jeu, car certaines langues possèdent davantage de mots que d'autres pour décrire le jeu. Il est possible qu'une langue, en formant une idée et une

expression, établisse plusieurs mots pour décrire différents aspects.<sup>37</sup> En ce qui concerne le jeu, tous les humains jouent d'une manière très similaire d'après Huizinga (1950). Malgré cela, leur langage diffère énormément dans la conceptualisation du jeu, car il n'est pas toujours défini de la même façon. Aussi, certaines langues établissent davantage de variantes que d'autres. L'auteur explique cela par l'importance accordée au concept par une culture et sa langue. Par exemple, lorsque le jeu a été un élément tardif et secondaire dans une culture, la compréhension du jeu n'est pas très complexe et la mythologie incorpore le jeu à travers la personnalité d'une figure mythique. À l'opposé, lorsque le jeu a été un élément fondamental et primordial, sa définition tend à être plus complexe et subtile. Sa mythologie représentera davantage les dieux en train de jouer plutôt qu'à travers le caractère d'un dieu (Huizinga, 1950). Alors, ces cultures établissent plusieurs mots voulant capturer différents esprits ou formes du jeu. Ce qui est le cas dans les langues grecque, sanskrite, chinoise et anglaise d'après Huizinga (1950). Ces langues possèdent différents mots pour exprimer l'idée du jeu sans qu'ils désignent la même chose.

En sanskrit, l'idée du jeu se déploie à travers quatre mots : *krīḍa*, *dīvyati*, *las*, et *līlā* (Huizinga, 1950). Premièrement, le mot le plus générique est *krīḍa*, désignant l'activité du jeu chez les animaux, les enfants et les adultes. Il est souvent utilisé dans un sens érotique pour désigner le jeu sexuel : *krīḍaratnam* (le joyau des jeux). Aussi, ce mot décrit un mouvement répétitif comme celui des vagues et le sautillerment ou la danse d'un individu. À l'égard d'une autre connotation, il se rattache à la racine *nṛt* signifiant la performance d'une danse ou l'art théâtral. Deuxièmement, il y a *dīvyati* signifiant principalement le jeu d'argent et il évoque aussi le jeu moqueur, méchant et insouciant (Huizinga, 1950). Les jeux de pari possèdent leur catégorie parce qu'ils sont interdits par les livres du *Narāda smṛti* (1.159, 1.178) et du *Bṛhaspati*

---

<sup>37</sup> Cela n'est pas nécessaire lorsque la langue définit un objet précis comme une main ou un pied (Huizinga, 1950).

*Dharmaśāstra* (7.30) d'après l'article sur le jeu de MacAloon (1987)<sup>38</sup>. Les parieurs possèdent le même statut que les voleurs et les assassins, malgré que les dieux y jouent aussi. Ensuite, il y a la racine *las* qui combine les sens d'une lumière éblouissante, d'une apparence soudaine et d'un mouvement répétitif. Il fait aussi référence à une activité soudaine et spontanée. Finalement, il y a la *līlā*. Ne soulevant aucunement les implications théologiques reliées au terme, Huizinga (1950) définit ce nom féminin comme le sentiment frivole, insignifiant, de facilité et de légèreté à l'intérieur du jeu. De plus, la *līlā* peut être utilisée au sens de « comme si » pour désigner « "seeming", "imitation", the "appearance" of things, as in the English "like", "likeness" [...] Thus *gajalīlāyā* (literally: "with elephant play") means a man representing an elephant or playing the elephant » (Huizinga, 1950, p. 32). Bref, *līlā* est un mot rattaché à l'idée du jeu et se distingue des autres mots. Le terme décrit l'attitude et le « comme si » du jeu et non l'activité du jeu. *Līlā* et *krīḍa* sont deux mots liés à l'idée du jeu; l'un se rattache plus spécifiquement, sans être exclusif, à l'activité et l'autre à l'attitude.

Selon Rousseva-Sokolova (2005), la différence entre *krīḍa* et *līlā* est aussi évidente et importante. L'auteur le démontre à partir d'une distinction propre à la langue française. Les mots de cette langue ne mettent pas en évidence les variantes possibles du jeu contrairement à l'anglais ou au sanskrit. Malgré cela, la langue française possède une distinction qu'Alain Cotta (1980, p.57), un écrivain français sur le jeu et la récréologie, identifie: « [...] jeux et jeu ne se correspondent pas; du moins peuvent-ils ne pas se correspondre ». En premier lieu, le jeu au singulier serait un certain mode vis-à-vis de l'action transformée en *jeux* grâce à l'intentionnalité subjective du joueur : « Cette acception plus abstraite du jeu tient compte du fait que chaque activité humaine est susceptible de se transformer en jeu à un certain moment » (Rousseva-Sokolova, 2005, p. 12). Comme la théorie d'Henriot (1983), il y a jeu

---

<sup>38</sup> Un penseur reconnu pour ses travaux en sciences sociales, sur le jeu et la performance religieuse.

lorsque l'acte possède un sens ludique. Alain Cotta (1980, p.57) ajoute : « [...] le jeu n'est pas dans l'acte mais, [...] notre intention à l'égard du monde ». Ainsi, le jeu, au singulier, est similaire au *jouant*, car le regard du joueur par rapport à son activité et ses actions est teinté par son état. En deuxième lieu, les *jeux* sont le contraire. Ils sont des activités plus ou moins structurées transformant l'intention du joueur en jeu. Cotta (1980) associe ce mot au pluriel à tous les activités ou les objets qui amènent au jeu décrit précédemment.

À l'aide de la pensée d'Alain Cotta (1980), Rousseva-Sokolova (2005) reproche à Caillois (1958) et à Huizinga (1950) de ne pas considérer cette polysémie. Surtout, comprendre la *līlā* et la *krīḍa* sans considérer ces deux sens pose problème, car la *līlā* se rapproche de cette l'idée du mode (*jouant*). La *līlā* est le jeu, un état du jeu (*jouant*), permettant au divin de créer, de maintenir et de détruite la *māyā*. Elle n'est pas l'acte du divin, mais son attitude par rapport au monde. Les *krīḍa* sont certaines activités ludiques et structurées auxquelles le divin ou les humains peuvent participer à l'intérieur de la *māyā*. Ce sont des activités qui encouragent la réalité illusoire du monde, car elles s'établissent sur des formes ou des règles. Par exemple, il y a les dés, le cerf-volant, les performances, les chants dévotionnels et autres (Rousseva-Sokolova, 2005). Aussi, le courant de la *bhakti* krishnaïte relie la *līlā* aux *krīḍa*, mais ils demeurent deux choses distinctes; les *krīḍa* ne se déroulent pas nécessairement avec la *līlā* et la *līlā* n'appartient pas à la réalité des *krīḍa* (Rousseva-Sokolova, 2005). Le jeu de dés permet d'obtenir l'état divin, mais l'un n'influence pas nécessairement l'autre.

### 3.2.2 La *līlā* et le *krīḍa* avant et après les *Vedānta Sūtra*

Hospital (1995) affirme que cette distinction entre les deux termes est importante dans la compréhension des textes sacrés. Les textes qui précèdent la théologie de la *līlā* possèdent à certaines occasions des scènes où les dieux participent à un *krīḍa* sans la présence explicite de la *līlā*. La *līlā* appartient à une théologie plus tardive

(Hospital, 1995). Il est important de les dissocier, car la *līlā* est un élément du divin qui libère l'esprit de toutes structures alors que les *krīḍa* sont des formes de la *māyā* qui structurent le joueur. Hospital (1995, p.31) traduit *krīḍa* par « sport », « jeu », « activité » ou « passe-temps » voulant désigner « l'activité de », « le sport de » ou « le jeu de ». Ce sont des activités ludiques et organisées à l'intérieur de la *māyā* (Hospital, 1995).

Soutenant une thèse différente, Ananda Coomaraswamy (1941) juge qu'il est possible d'interchanger *līlā* et *krīḍa* puisque *līlā* apparaît à quelques reprises dans les textes pré-*Vedānta Sūtra*. Il soulève vingt-huit fois le mot *krīḍa* dans les *Upaniṣad* et le *Bhagavadgītā* autour de Soma et Agni. Pour ce penseur, la *līlā*, en tant qu'attitude du jeu, apparaît implicitement dans le *krīḍa*. Or, Hospital (1995) soutient que le terme « *līlā* » n'apparaît qu'une seule fois avant les *Vedānta Sūtra* et cela dans le *Chāndogya Upaniṣad* (8.12.2). De plus, il n'est utilisé que pour décrire l'état temporaire, rieur, relâché, plaisant et gai d'un dieu avec les femmes et ses amis. Il n'y a aucune indication nous permettant d'associer la *līlā* aux *krīḍa* antérieurs aux *Vedānta Sūtra*. Rappelons-nous que les *Vedānta Sūtra* sont des commentaires philosophiques sur les *Upaniṣad* et les grandes épopées. Avant les *Vedānta Sūtra*, aucun passage ne fait référence à un détachement du divin par rapport à la réalité matérielle appartenant au jeu. Dans le *Bhagavadgītā*, *Kṛṣṇa* est désinvesti de la *māyā*, mais cela n'est pas un élément du jeu. De cette façon, Hospital (1995) défend l'idée que nous ne devons pas interpréter les *krīḍa* avant les *Vedānta Sūtra* par la *līlā*.

Pour démontrer cela, il faut s'intéresser aux sens de *krīḍa* avant les *Vedānta Sūtra*. La première utilisation du terme apparaît dans le *Mānava Dharmaśāstra* 1.80 : « The Manvantaras, creations and destructions are innumerable : playing [*krīḍa*], as it were, the Supreme One performs this again and again » (cité de Hospital, 1995, p. 25). Hospital (1995, p. 25) identifie le mot *krīḍa* à plusieurs reprises dans les *R̥gveda*, les *Upaniṣad*, le *Mahābhārata* et la *Bhagavadgītā* et il associe cette répétition à une

théologie du jeu mineure. Dans ces textes pré-*Vedānta Sūtra*, le terme réfère à trois activités : le processus de va-et-vient cosmique, *Viṣṇu* sous la forme d'un sanglier et *Viṣṇu* sous la forme de *Kṛṣṇa*. Or, ces *krīḍa* sont des activités ludiques qui ne se déroulent pas nécessairement dans un esprit du jeu : « For an occasional use of imagery suggesting play does not seem to me to warrant the judgement that there is a generic quality of playfulness implicit in all of the deity's activity » (Hospital, 1995, p. 25). Ces activités ludiques représentent la participation transcendante du divin dans la *māyā*, mais ne représentent pas un désinvestissement enjoué par rapport à la réalité du monde. Le divin intervient pour le bien de ses dévots ou pour répondre à un manque (Connolly, 2007).

De cette manière, Hospital (1995, p.25) stipule que les *krīḍa* avant les *Vedānta Sūtra* correspondent à une théologie du jeu négligeable et implicite : « Whether we should infer from this imagery an implicit idea of the creative process as the play of God in this text is unclear. » *Krīḍa* doit être compris comme un *jeu* ou un sport appartenant à l'illusion du monde n'impliquant pas la *līlā* (Hospital, 1995). De plus, la *līlā* est un élément du divin, ce qui est le contraire des *krīḍa*. Les *krīḍa* de *Viṣṇu* possèdent une finalité et un objectif qui ne correspondent pas à la *līlā*. Par exemple, l'activité cosmique répond à un manque et l'activité du sanglier permet de rétablir un ordre du monde (Hospital, 1995). Ainsi, il n'y a pas d'image explicite du jeu dans les premiers *Purāṇa*. C'est avec les *Vedānta Sūtra* que la théologie du jeu s'est développée dans les mythes cosmogoniques puraniques. La création du monde devient clairement identifiée au jeu par la *līlā* et les *krīḍa* des êtres divins deviennent progressivement associés à la *līlā*. Dans le *Kūrma Purāṇa* 1.4.54, les *krīḍa* sont présentés comme des formes inférieures et manifestées de la *līlā* : « The Lord of Yoga in his play [*līlā*] manifests various creations, activities [*krīḍa*], forms, names, and conditions, creates and effects changes in bodies. » (cité de Hospital, 1995, p. 27) En ce sens, la *līlā* est l'attitude du divin qui se manifeste dans le monde alors que les *krīḍa* sont des



activités ludiques auxquelles le dieu s'adonne dans le monde. Après les *Vedānta Sūtra*, les *krīḍa* des êtres divins deviennent des manifestations de la *līlā* divine.

### 3.2.3 Résumé sur le *krīḍa*

Pour terminer, les *jeux* se définissent par une structure ou un système amenant au sens du jeu (Henriot, 1983). Ils sont des activités menant le joueur à des actions ou des choix possibles. Les *jeux* sont ainsi « *ce à quoi joue celui qui joue* », une réalité observable ou une « chose » que nous nous entendons pour nommer *jeu* (Henriot, 1983). Les *krīḍa* s'associent ainsi à cette idée en tant qu'activité possédant une certaine finalité. Par exemple, les *rāsalīlā* sont l'imitation des gestes de *Kṛṣṇa*. En tant qu'activité, les gestes du dieu sont l'image et la règle à suivre pour le joueur. La performance est une activité ludique structurante jusqu'à ce que l'attitude enjouée du divin intègre le *jeu*. De cette façon, *krīḍa* réfère à l'activité sans faire référence à l'attitude du jeu. Les textes avant les *Vedānta Sūtra* ne font aucun lien entre les deux, mais cela change par la suite. Lorsque nous considérons la *līlā*, elle est un élément distinct des *krīḍa* vu qu'elle fait référence à une attitude du jeu caractérisant la relation créateur-crédation.

De façon similaire, Malaby (2004) considère que les *jeux*, ce que nous nous entendons pour nommer « jeux », ne produisent pas nécessairement l'expérience du jeu. Il est possible qu'un *jeu* soit vécu par le joueur dans une expérience autre que celle du jeu comme c'est le cas avec certains des jeux vidéo (Malaby, 2004). Henriot (1983) identifie aussi que le *jeu* peut changer de nature selon le contexte – une partie de dés entre des amis n'a pas la même nature lorsqu'elle est jouée en tournoi ou dans un contexte religieux. De plus, la structure d'une activité est *jeu* si elle produit le sens du jeu chez le joueur. Nous pouvons revenir sur le tir à l'arc japonais, le *kyūdō*, qui est considéré par Herrigel (1993) comme une expérience et une pratique spirituelles. Ainsi, les *jeux* n'aboutissent pas nécessairement à l'expérience ou à l'esprit du jeu; un

aspect qui est analogue à l'affirmation de Hospital (1995). Certains auteurs associent les *jeux* à la *līlā*, mais cela ne doit pas être fait dans les textes avant les *Vedānta Sūtra* dans la mesure où la théologie de la *līlā* appartient à un courant de pensée postérieur (Hospital, 1995). Il y a par exemple Biardeau (1995) qui associe l'activité générale et les *jeux* de *Kṛṣṇa* dans le *Bhagavadgītā* à la *līlā*. Or, Hospital (1995) affirme qu'il existe une relation entre les deux termes. Chacun cherche à définir un élément différent dans la notion du jeu, mais il n'y a pas de corrélation directe entre les deux : s'il y a *līlā*, il n'y a pas nécessairement *krīḍa* ou vice versa.

Bref, la *līlā*, en tant qu'attitude du jeu, possède une implication théologique n'appartenant pas seulement aux *krīḍa*. Elle est un état du divin qui se manifeste. Avec le mouvement de la *bhakti* kṛishnaïte, cette distinction est importante, car les *krīḍa* (le chant, la danse, le théâtre, le cerf-volant, le jeu de dés ou autres) deviendront des activités permettant d'expérimenter cet état divin (Rousseva-Sokolova, 2005). Par exemple, le *Serpents et Échelles* hindou (*gyan chaupar*) est un microcosme où les cases, les formes et les divisions sont une représentation du divin (Johari, 2007). Ce *krīḍa* du courant de la *bhakti* kṛishnaïte forme un chemin vers la *līlā*. Grâce à la structure du jeu, lorsque le joueur entre dans une attitude similaire au divin, il se libère des contraintes du jeu. Dans la *līlā*, la structure du jeu n'existe plus et il n'y a que le mouvement libre, enjoué et spontané similaire au va-et-vient cosmique. Bref, les deux termes se rattachent à l'idée du jeu, mais ne signifient pas la même chose. Le *krīḍa* est un *jeu* ou un *jouer* pouvant amener au *jouant* ou à l'*enjoué*. La *līlā* théologique consiste à l'état enjoué désinvesti de la *māyā*. Johari (2007) soulève que le jeu de dés hindou n'est pas nécessairement joué dans l'attitude divine. Le jeu est divin seulement si le joueur est capable d'obtenir une *līlā* identique à celle du cosmos. Comme dans les *Purāṇa* avant les *Vedānta Sūtra*, il y a ainsi une distinction claire entre les deux termes sans un rapport direct entre les deux.

### 3.3 Le jeu de la *līlā* des *Vedānta Sūtra*

Précédemment, nous avons écarté le *jeu* dans la compréhension de la *līlā*. Le *jeu* en tant qu'activité structurante et orientée va à l'opposé de l'état libre et spontané de la *līlā*. Dorénavant, nous nous intéresserons à la *līlā* des *Vedānta Sūtra* qui est un terme des commentaires sur les mythes cosmogoniques des *Upaniṣad*. Basée sur cette littérature, la *līlā* a été développée sur deux plans : l'étincelle ou l'état permettant le premier mouvement cosmique et le désinvestissement du dieu créateur par rapport à sa création. Nous comparerons donc ces deux variantes aux formes du jeu : le *jeu*, le *jouer*, le *jouant* et l'*enjoué*. Dans cette partie, nous défendrons l'idée que le *jouant* est le sens le plus approprié afin de comprendre la *līlā* védantique. Cette approche permet aussi d'établir un lien clair entre les différentes déclinaisons du mot sanskrit. Pour arriver à cela, nous allons premièrement situer la *līlā* dans l'interprétation védantique. Deuxièmement, nous démontrerons comment la *līlā* des *Vedānta Sūtra* s'inscrit comme un *jouant* pour ensuite élaborer sur les ressemblances entre le *jouant* et la *līlā*.

En premier lieu, la *līlā* n'est pas un élément de la mythologie, mais d'une interprétation : les *Vedānta Sūtra* commentent les *Upaniṣad* et la *Bhagavadgītā* (Oldmeadow, 1992). Les *Vedānta Sūtra* forment alors un ensemble de commentaires philosophiques védantiques synthétisant et complétant les deux autres. La *līlā* des *Vedānta Sūtra* s'inscrit comme une explication et une caractéristique de la division du divin. Les actions divines ne changent pas; c'est l'état de leur exécution qui n'est plus le même (Oldmeadow, 1992). La *līlā* apparaît ainsi comme une nouvelle interprétation des passages antérieurs sur la création.

Or, l'ajout de la *līlā* possède des implications importantes dans la théologie des *Vedānta Sūtra*. Le divin est un Tout parfait et complet ne possédant aucun désir, sentiment ou volonté de créer la *māyā* (Oldmeadow, 2000). La *līlā* du *Vedānta Sūtra* (2.1.33) vient ainsi expliquer comment l'acte de création est possible par un tel dieu.

En comprenant la création par la *līlā*, l'état et l'atmosphère du premier mouvement sont complètement spontanés, désinvestis, enjoués et libres. Le divin se met en mouvement et crée sans but. Le va-et-vient cosmique est donc le résultat de cette *līlā* plutôt qu'une volonté du divin (Oldmeadow, 2000). Alors, nous pouvons énumérer deux variantes dans la *līlā* védantique bien qu'elles représentent plus ou moins la même chose : l'état de la création et le rythme du mouvement cosmique.

Malgré la différenciation de ces deux déclinaisons, elles sont considérées comme un mode, une attitude, un rythme ou une ambiance du mouvement cosmique. Par rapport aux théories du jeu présentées antérieurement, la *līlā* du mouvement cosmique ne s'inscrit pas comme une structure, une action ou une expérience. Elle est un état du jeu amenant la structure du monde et l'action divine. Ainsi, le monde n'est pas *līlā* au sens de *jeu*. Le monde est *līlā* vu qu'il émerge de l'attitude de la *līlā* et il est la manifestation de la conscience (*ātman* ou *sat*) du *brahman* (Rousseva-Sokolova, 2005). Cela est similaire avec le mouvement ou l'action divine; la *līlā* permet un mouvement désinvesti de la réalité matérielle. Nous ne pouvons donc pas soutenir que la *līlā* védantique est *jouer*, car l'action n'amène pas l'attitude. Troisièmement, la création du monde n'est pas une activité ou un ensemble de règles amenant à une expérience de la *līlā*. Avec la *bhakti* kishnaïte, l'expérience profonde du monde est associée à la *līlā*, mais ce n'est pas encore le cas dans la pensée védantique (Rousseva-Sokolova, 2005).

### 3.3.1 La *līlā* védantique : un *jouant*

Par cette capacité de la *līlā* à donner un sens aux actions et la structure, nous défendrons l'idée que le jeu de la *līlā* des *Vedānta Sūtra* doit être compris comme *jouant*. D'après Rousseva-Sokolova (2005), la création védantique est exécutée dans un jeu, inhérent au divin, compréhensible par une approche psychologique du jeu.

Malheureusement, l'auteur ne développe pas davantage cette piste. Toutefois, nous tenterons de la poursuivre grâce à la théorie d'Henriot (1983), car elle donne une catégorie propre à l'état du jeu (*jouant*). Nous allons démontrer trois similarités entre le *jouant* et la *līlā* : l'attitude fondant l'action ou la structure, l'état appartenant au joueur et la polyvalence du jeu.

Premièrement, le *jouant* est une attitude mentale où le joueur combine illusion (le jeu n'est pas vrai), réalité (le jeu est vrai) et surréalisme (malgré cette contradiction, le jeu est jouable) donnant aux actions et à la structure de l'activité le sens du jeu. C'est par un travail mental que le jeu existe (Henriot, 1963). Pour sa part, la *līlā* est l'attitude libre, spontanée, énergique et enjouée appartenant au jeu. Cette attitude produit un mouvement libre, spontané, énergique et enjoué. C'est par cette attitude du divin que la création existe (Rousseva-Sokolova, 2005). L'attitude divine permet ainsi le jeu dans les actions et la structure comme c'est le cas avec le *jouant*. De plus, le jeu de la *līlā* permet l'illusion et la perception de la *māyā*. La *māyā* existe puisqu'elle est la manifestation du divin et elle est aussi illusoire, car elle cache la forme ultime du monde. La *līlā* est donc l'état permettant au divin de créer et de s'engager dans une réalité illusoire. Cette approche deviendra plus importante avec les *Purāṇa*, car elle amènera le divin à avoir un état d'illusion (accepter la *māyā*), de réalisme (conscience absolue) et de surréalisme (perception de la *māyā* et du Tout) dans la manifestation. Cette approche est cohérente avec les *Vedānta Sūtra* pour qui le divin s'intériorise (divise) afin de se manifester et de créer le monde. En pensée et en jeu, il délaisse sa réalité absolue et permet l'illusion du monde (Handelman et Shulman, 1997). La *līlā* est ici *jouant*.

Deuxièmement, le jeu se manifeste par le joueur. Avec le *jouant*, la magie (irréalisme) et l'illusion (surréalisme) ne sont perçues que par les joueurs. Le jeu est donc difficile à définir puisqu'il appartient à la psychologie du joueur (Henriot, 1983). Les lignes, les limites ou l'organisation spatiale font sens lorsque le joueur

entre dans le *jouant* (Henriot, 1983). Dans le même sens, la *māyā* n'existe qu'à travers la *līlā* du divin. Le divin doit entrer dans le mode du jeu afin d'accepter cette réalité du monde. La *līlā* est aussi un élément difficile à comprendre, car c'est l'esprit du divin. Il faut avoir accès au divin pour saisir le jeu (Rousseva-Sokolova, 2005). Cela est similaire lorsqu'un individu atteint la *mokṣa* : la *līlā* est son état second où ses actions sont libres, spontanées et enjouées par rapport à la structure du monde (Hein 1986).

Troisièmement, le *jouant* permet d'expliquer la polysémie de la *līlā* posant problème chez Sax (1995) et de saisir comment les *Vedānta Sūtra* peuvent interpréter les textes antérieurs avec la *līlā* sans créer d'incohérences. Henriot (1983) démontre la polyvalence du *jouant* à travers les objets ou les activités n'appartenant pas au jeu. Par exemple, lorsqu'un acteur joue (*jouer*) son personnage, il ne peut y avoir de jeu que si les spectateurs entrent dans l'illusion (*jouant*). Dans une structure appartenant davantage à la performance qu'au *jeu*, le *jouant* permet l'établissement du jeu théâtral. Aussi, un objet n'est pas l'auteur du jeu : un balai est un cheval par la métamorphose générée par le joueur. Ce n'est ni le balai, ni son action qui produit le jeu; c'est l'attitude qui donne sens au balai et aux actions. Le balai n'est qu'un prétexte et un outil au *jouant*. Pour le joueur, le balai ne change pas de nature, mais il fait semblant du contraire (Henriot, 1983). De cette façon, le *jouant* permet d'observer des caractéristiques du jeu dans les activités où « [...] le sujet se découvre et s'invente à la fois comme auteur et acteur de son acte » (Henriot, 1983, p. 101). Le *jouant* n'est possible qu'à travers un être conscient. Ainsi, une activité ou des actions peuvent prendre la couleur du jeu si le joueur est *jouant*. Dans une approche existentielle du jeu, où le jeu remplace Dieu afin d'expliquer les raisons de l'action, tout peut devenir un jeu pour le joueur (Henriot, 1983). Nous pouvons comparer cela à l'approche de Rousseva-Sokolova (2005) qui saisit la *līlā* à l'aide de l'approche d'Alain Cotta (1980). En tant que *jouant*, la *līlā* est une attitude où chaque activité est susceptible de se transformer en jeu.



Dans ce sens, les *Vedānta Sūtra* considèrent le divin, une entité sans forme et inqualifiable, comme l'auteur et l'acteur du mouvement cosmique. Les commentaires des *Vedānta Sūtra* ont incorporé l'idée et l'atmosphère du jeu dans l'interprétation du mythe cosmogonique. Les écoles védantiques donnent un nouveau sens à la création du monde sans changer la nature des mythes antérieurs (Handelman et Shulman, 1995). La *līlā* est ainsi un méta-message sur les mythes et l'action divine. Les actions et les activités demeurent les mêmes, mais elles deviennent l'expression de la *līlā* du *brahman* (Connolly, 2007, p.54). C'est en ce sens que Rousseva-Sokolova (2005) associe la *līlā* à la psyché et à la transcendance du divin. Les *Vedānta Sūtra* défendent l'idée que la psyché de la forme manifestée du *brahman* est celle du jeu durant la création du monde rendant son mouvement, son ambiance et son atmosphère à ceux du jeu.

### 3.3.2 Conclusion sur la *līlā* des *Vedānta Sūtra*

Pour terminer, revenons sur le mythe de création des *Upaniṣad* pour illustrer l'idée du *jouant* au fondement de la *līlā* des *Vedānta Sūtra*. Dans le *Brhadāraṇyaka Upaniṣad* (1.4), le passage de l'inexistence (*brahman*) à l'existence se fait premièrement par la reconnaissance du « je », le divin personnel ou divisé.

« At first all this was only self, something like a male person. He looked around and saw nothing other the self; so he said – in the beginning – “I am”. That is how the name “I” came to be. » (Handelman et Shulman, 1997, p. 50)

Le dieu transpersonnel est une forme interchangeable, éternelle et unifiée. La *līlā* est l'étincelle permettant au Tout absolu de se mettre en mouvement et de créer le « je » (Sax, 1995). Selon Daniélou (1992), une pensée existe lorsqu'elle est perçue par un esprit conscient (*ātman*). La conscience est ainsi inséparable de la notion d'existence. Ainsi, la nature du monde ne s'inscrit pas dans la substance, mais dans la pensée. L'*ātman* est la conscience absolue permettant aux pensées et au monde d'être perçus.

Il est à la fois ce qui compose et ce qui perçoit le monde phénoménal (Daniélou, 1992). Si le monde est une pensée, alors comprendre la *līlā* comme du *jouant* est encore plus approprié. C'est dans le *jouant* que l'existence est possible pour la raison qu'il permet la double nature du divin (absolu et manifesté). La *līlā* amène le « je », la forme manifestée du divin, lui permettant d'exister (Handelman et Shulman, 1997). Le « je » est une pensée enjouée du divin qui permet de concevoir la *māyā*.

Parallèlement, un passage d'Henriot (1983, p. 99-100) est semblable à l'idée du jeu de la création védantique.

*Jouant* [le joueur], il joue à être. [...] En créant son action et les instruments de son action, le créateur se crée. [...] Exister, c'est être à distance de soi, prendre conscience de soi à la fois dans ce que l'on est et dans ce que l'on veut être. L'existence n'est pas nécessairement façon de jouer, mais il y a au principe de toute forme concrète d'existence un jeu qui rend possible tout choix, et plus particulièrement, dans certaines circonstances, le choix de l'attitude ludique elle-même. Il convient donc de distinguer deux significations du verbe jouer : d'une part, le jouer de celui qui joue [*jouer*]; d'autre part le jeu intrasubjectif constitutif de la conscience de soi, jeu que l'on peut appeler, pour cette raison, « existentielle », et qui rend possible, non seulement la praxis ludique elle-même, mais toute forme d'existence consciente de soi, capable d'imaginer et de vouloir. L'être jouant du *Je* précède et fonde le jouer.

Ce passage illustre bien le jeu védantique. En *jouant*, le divin se crée et se manifeste dans une forme divisée; il peut désormais se représenter par le « je ». En se créant et en *jouant*, le divin initie le mouvement cosmique produisant les formes, les divisions, les possibilités, le changement, l'imprévu, etc. (Handelman et Shulman, 1997). Le *jouant* devient un élément existentiel permettant d'expliquer l'action sans avoir recours à l'explication divine (Henriot, 1987). La *līlā* explique alors la création à partir d'une réalité parfaite, sans forme et inchangeable. Aussi, elle est « existentielle », car sans le *jouant* divin, il n'y a que la réalité absolue. Le monde existe tant que le divin est *jouant*.

De cette façon, il y a une similarité importante entre la capacité du *jouant* et de la *līlā*. À travers l'attitude du joueur, une activité peut devenir un jeu. La création n'est pas une activité ludique où le monde apparaît comme un *jeu* ou un *jouer*. Elle est un acte créatif émergeant d'un état spontané, libre et enjoué (Sax, 1995). Dans le *Skanda Purāṇa* (1.1.34-35), le monde est créé par l'entremise d'une partie de dés respectant la philosophie védantique (Handelman et Shulman, 1997). Le monde n'est pas le *jeu*, mais l'effet ou les conséquences de la partie. La partie de dés représente l'activité créatrice où les dieux sont absorbés par le jeu et ne se rendent pas compte de l'apparition du monde. Le Tout se divise et le monde se crée suivant le rythme de la perte des attributs (trident, serpent, tambour et autres) de *Śiva*<sup>39</sup>. Pour conclure, la *līlā* est une attitude d'immersion et de désintéressement dans l'activité spontanée de la création (Smoley, 2000). Cette image de la création dans l'esprit de la *līlā* représentant l'idée védantique sera incorporée à l'ensemble des *purāṇa*. Cependant, ce courant littéraire donnera davantage d'importance à un nouvel aspect : la manifestation enjouée du divin dans le monde.

### 3.4 Le jeu de la *līlā* des *Purāṇa*

Avec les *Purāṇa*, la théologie de la *līlā* demeure un élément de la création du monde, mais se développe davantage autour des manifestations du divin. Dans cette partie, nous nous intéresserons au jeu des nouvelles déclinaisons de la *līlā* puranique : la *manuṣyalīlā*, la *līlāvatāra*, les *Kṛṣṇalīlā* et les *rāsalīlā*. Semblable à la section sur les *Vedānta Sūtra*, nous comparerons les *līlā* des *Purāṇa* aux possibilités du jeu. Nous développerons premièrement l'idée du *manuṣyalīlā* et du *līlāvatāra* pour ensuite nous attarder aux *Kṛṣṇalīlā*. Par la suite, nous nous intéresserons aux *rāsalīlā*. Nous défendrons l'idée que le *jouant* est la définition permettant de comprendre les

---

<sup>39</sup> *Śiva* avec ses attributs représentent le Tout absolu. La perte de ses traits symbolise la division du *brahman*.

variantes de la *līlā* quoiqu'elles s'inscrivent, jusqu'à un certain degré, comme du *jouer*.

### 3.4.1 Le jeu du *manuṣya*līlā et du *līlāvatāra*

Pour récapituler, la *līlāvatāra* consiste en une attitude permettant au divin de se manifester dans une double réalité paradoxale : absolue et matérielle. Malgré sa conscience absolue, le divin accepte la réalité de la *māyā*. Avec la *manuṣya*līlā, le terme réfère au faire semblant des manifestations du divin; les êtres divins font comme les humains bien que leurs gestes se différencient des actions humaines. Ils ne produisent pas de *karma* et ils ne sont pas rattachés au *kāma*. L'action divine est complètement libre, spontanée et enjouée par rapport à la structure du monde. Dans la théologie reliée au deux termes, la *līlā* se résume à une attitude ou à un mode enjoué amenant le divin à s'engager dans le monde où ses actions sont libres de l'illusion du monde. Ces deux mots sont un état permettant au divin de créer, de maintenir et de détruire le monde (Rousseva-Sokolova, 2005). La *līlā* au sein de ces deux approches est donc identique, car elle permet à l'être libéré de surmonter le paradoxe de l'existence du « jeu » (la *māyā*) et du « non-jeu » (le Tout). D'après Handelman et Shulman (1997), entrer dans la *līlā*, c'est accepter la réalité changeante cosmique bien qu'elle s'inscrive dans une réalité inchangeable et unifiée. Pour ces auteurs, cette capacité d'intégrer la *māyā* s'explique par la théorie psychologique du jeu de Bateson (1955).

Précédemment, nous avons démontré que Bateson (1955) considère le jeu comme un métamessage; le joueur doit être capable de saisir le jeu. Aussi, le joueur doit surmonter le paradoxe que crée le cadre du « ceci est jeu » et du « ceci est non-jeu ». Le joueur participe au jeu lorsqu'il saisit le métamessage « ceci est jeu » délaissant le « non-jeu ». Le « ceci est jeu » semble se distinguer du « non-jeu », mais il est une

réalité à l'intérieur de celle-ci. Cette double réalité du jeu est représentée dans certains gestes comme le joueur qui tue, mais ne le fait pas pour vrai. Pour Handelman et Shulman (1997), le « ceci est non-jeu » correspond à la réalité cosmique ultime inchangeable et inerte du *brahman*. Le « ceci est jeu » est la réalité matérielle, illusoire, changeante et en mouvement. Il y a ainsi une réalité à l'intérieur d'une autre dont seuls le divin ou le libéré connaissent le « non-jeu ». En acceptant le « jeu », le divin s'intériorise en l'*ātman* afin d'accepter l'illusion du monde et d'y participer. Ce passage vers la *māyā* ne se fait qu'en délaissant partiellement la réalité du *brahman*, le « non-jeu ». Le divin intervient dans le monde qu'en acceptant le cadre du monde et du « jeu ». À l'inverse, lorsque l'être divin sort de la réalité du monde, il ne joue plus puisqu'il n'y a que le *brahman*.

Aussi, plus la *līlā* se joue à un niveau élevé dans la hiérarchie cosmique, plus ses conséquences transforment l'état du monde :

« Every invocation of play activates the impassable yet fluid boundary that is passed through. Every invocation of play activates premises of self-transformation. Every invocation of play puts things in motion. This formulation suggest the following correspondence between play and cosmos: The higher, the more abstract, the level of cosmos at which these qualities of play are embedded and legitimated, the greater the influence of these qualities on the organization of that cosmos. » (Shulman et Handelman, 1997, p. 44)

La *līlā* cosmique se passe au niveau le plus élevé tandis que le jeu des manifestations possède une importance et des implications cosmologiques moindres. Le premier mouvement de la division du divin représente le premier passage entre le « jeu » et le « non-jeu » permettant l'établissement de la *māyā*. Les variantes puraniques de la *līlā* permettent au divin d'intégrer l'illusion. Les textes puraniques font ainsi manifester le divin dans son « jeu » l'amenant à prendre une forme plus divisée et plus illusoire (Handelman et Shulmen, 1997).

Handelman et Shulman (1997) considèrent donc la *līlā* des manifestations comme un délaissement partiel de la réalité absolue. Le divin accepte la réalité du monde faisant comme si sa conscience n'était pas absolue.

« It is a message of passage through paradox because it makes a choice –it puts the value of play above that of not-play. One cannot play without changing values, without changing the value of reality, without changing realities. » (Handelman et Shulman, 1997, p. 43)

Alors, le terme *līlāvatāra* réfère à la manifestation du divin par la juxtaposition de deux réalités. Le terme *manuṣyalīlā* se rattache aux manifestations qui agissent « comme » les humains, malgré la connaissance absolue du divin. Dans les deux cas, la *līlā* est un jeu de perception où le divin délaisse temporairement la réalité ultime et accepte l'illusion de la *māyā* afin de s'y engager (Handelman et Shulman, 1997). Étant l'auteur du monde, il peut, par la *līlā*, devenir un acteur; grâce au jeu, le créateur peut se manifester et participer à la manifestation. La *līlā* des deux termes puraniques est donc cet état du jeu où le joueur compose avec la réalité du jeu sans complètement oublier sa réalité première.

De cette manière, cet état de perception du divin ressemble à la théorie de Bateson (1955) et au *jouant* de Henriot (1983). Le *jouant* est la capacité de composer avec la réalité du monde et l'irréalisme du jeu afin de s'engager dans l'illusion du jeu. Par exemple, le balai « hennit » et le coup d'épée « tue » par le *jouant*. Aussi, l'organisation spatiale d'un terrain de jeu n'est réelle et restrictive qu'à travers le *jouant* (Henriot, 1983). C'est par un travail mental du joueur que le jeu s'inscrit. En considérant le *manuṣyalīlā* et le *līlāvatāra* comme du *jouant*, cela permet d'expliquer comment le divin se manifeste et s'engage dans l'illusion. La *māyā* qui est elle-même un *jouant* du divin, une pensée enjouée et manifestée.

De plus, nous avons identifié que le *jouant* est dans un état d'illusion, de réalité et de surréalité (Henriot, 1983). Nous pouvons remarquer trois ressemblances entre le



jouant et la *līlā*. Premièrement, le joueur doit transformer le monde afin d'instaurer le jeu. Dans le cas du divin, il se divise afin de concevoir la *māyā*. Deuxièmement, le joueur garde un sens de la réalité comme c'est le cas avec le divin. Troisièmement, le joueur surpasse le paradoxe de « ce qui est réel » et de « ce qui est illusoire » afin de se laisser porter par le jeu (Handelman et Shulman, 1997). Lorsque le divin se manifeste dans le monde, il demeure conscient de la réalité absolue et garde sa nature divine (Hein, 1986). Par le *manuṣya-līlā* et le *līlāvatāra*, l'être divin compose avec le réel et l'irréel. Dans la même ambiance que celle de la création, il se manifeste, malgré sa connaissance absolue et l'illusion du monde. Le *līlāvatāra* s'inscrit donc comme un mode de perception mental du jeu permettant au divin de se manifester. Étant divines, ses actions sont *manuṣya-līlā*. Par le jouant de la *līlā*, il agit comme les humains sans que ses actions possèdent les mêmes conséquences.

Pour conclure, il y a une grande ressemblance entre le *jouant* et la *līlā*. Ces deux mots ne décrivent pas une action, une structure ou une expérience du jeu, mais un mode de perception de la réalité matérielle. Comme *jouant*, le *manuṣya-līlā* et le *līlāvatāra* sont une attitude (*līlā*) qui manifeste le divin et ses actions. L'exemple parfait de ce jeu qui produit des actions jouées se réalise à travers les *Kṛṣṇa-līlā*. Ces actions avec *Kṛṣṇa* sont considérées comme la manifestation de la *līlā*, comme la mise en scène de l'attitude divine. Certains auteurs identifient ces actions comme le jeu de *Kṛṣṇa*.

### 3.4.2 Le jeu des *Kṛṣṇa-līlā*

Toutefois, ce jeu ne réfère pas à une structure, aux actions ou à une expérience. Les *Kṛṣṇa-līlā* peuvent être traduites comme les *līlā* de *Kṛṣṇa*, car leurs gestes sont considérés comme la manifestation de la *līlā* cosmique (Sax, 1995). Les *Kṛṣṇa-līlā* réfèrent aux actes qui découlent de la *līlā* allant à l'encontre du code moral hindou ou n'étant compréhensibles que par l'idée du jeu. Certains auteurs associent les *Kṛṣṇa-līlā* à la théorie de Huizinga (1950) les considérant ainsi comme un *jouer*, comme des actions libres, structurées et séparées pouvant se répéter. D'autres les

considèrent à partir de Caillois où le *jeu* est une activité libre, réglée et définie. Toutefois, les auteurs s'entendent pour dire que ces actions ou ces activités découlent de la *līlā* cosmique chez le dieu. Étant l'agent de la *līlā*, *Kṛṣṇa* rappelle la nature enjouée, incompréhensible et changeante du monde par ses actions. Cependant, comprendre les *Kṛṣṇalīlā* comme un *jeu* ou un *jouer* qui émergent de la *līlā* n'est pas cohérente avec la théorie de Henriot (1983). Nous démontrerons alors comment les *Kṛṣṇalīlā* s'associent davantage au *jouant*.

Afin de le prouver, nous étudierons le texte de Rousseva-Sokolova (2005) pour qui les *Kṛṣṇalīlā* sont des *jeux* émergeant de l'attitude de la *līlā*. Cet auteur considère que les actions et les activités des *Kṛṣṇalīlā* se déroulent dans un lieu défini et séparé du reste du monde : le pays Braj est à la fois une région géographique et une sorte de paradis krishnaïte (Rousseva-Sokolova, 2005). Ces jeux sont improductifs, gratuits et fictifs au sens où ils appartiennent à une réalité illusoire (*māyā*). L'auteur établit ainsi un pont entre les *Kṛṣṇalīlā* et la théorie de Caillois. Toutefois, Rousseva-Sokolova (2005, p.21) note que le *jeu* émerge de l'état mental de la *līlā* :

Ici la *līlā*, principe de jeu dans toute action divine, né du désinvestissement de la divinité par rapport à la réalité matérielle, et donc illusoire, se concrétise en espiègleries enfantines ou frasques galantes, bref, en ce que les humains ont coutume d'appeler des jeux.

Malgré sa compréhension ancrée dans la théorie de Caillois, il considère les *Kṛṣṇalīlā* comme la manifestation de la *līlā* cosmique en *jeux*. C'est par la gratuité et la spontanéité de la *līlā* que le divin agit.

Dans ce sens, Rousseva-Sokolova (2005, p.22) stipule qu'il existe deux points de vue avec les *Kṛṣṇalīlā* : celui du haut, divin; et celui du bas, humain. Du haut, les *Kṛṣṇalīlā* ne sont que la *līlā* cosmique : un mouvement enjoué, libre et spontané. Du point de vue humain, elles apparaissent comme des *jeux* ou du *jouer*. *Kṛṣṇa* manifeste la *līlā* cosmique dans le monde. Or, c'est par sa *līlā* que ces *jeux* ou ce *jouer* se

manifestent (Rousseva-Sokolova, 2005). Hein (1986) soulève aussi cet aspect des *Kṛṣṇalīlā* où les actes ne prennent sens que par l'état du divin ou du point de vue divin. Elles sont des actions qui émergent d'une spontanéité, d'une liberté, d'une énergie et d'un enjouement absolus produits par la *līlā* cosmique. Par rapport à la théorie d'Henriot (1983), ce jeu doit être considéré comme un *jouant* où l'état du jeu engendre l'activité et l'action.

De cette façon, les *Kṛṣṇalīlā* représentent la *līlā* cosmique et elles sont des exemples d'un mouvement et d'une action émergeant de la *līlā*. Par la perception illusoire-réelle du monde ainsi que l'état spontané et libre, les actions du dieu sont à l'image du mouvement cosmique. Même si les actions sont perçues comme des *jeux* ou du *jouer* par les humains, les *Kṛṣṇalīlā* sont « jeu » par l'attitude du dieu et non par l'action, la structure et son expérience (Hein, 1987). Cela est similaire au *jouant* par sa capacité d'engender l'action ou de donner un sens à l'activité. Dans les histoires avant le *Bhāgavata Purāṇa*, les mauvais coups, la désobéissance, les actions et les vols controversés de *Kṛṣṇa* ne réfèrent pas clairement au jeu ou à la théologie de la *līlā*. Plutôt, ces activités renvoient au monde des enfants (Hein, 1987, p.302). Selon Hospital (1995), ces actions ne deviennent jeu qu'avec l'approche vendantique.

### 3.4.3 Résumé sur la *līlā* des *Purāṇa*

La tradition puranique explique la création et le mouvement cosmique à partir des textes *Vedānta Sūtra*. Toutefois, la *līlā* se développe dans les textes afin d'expliquer la possibilité que le divin se manifeste dans une réalité illusoire (*līlāvatāra*) et qu'il agisse comme les humains, malgré son statut (*manuṣyalīlā*). La représentation de cette *līlā* se fait à travers le personnage de *Kṛṣṇa*. Dans la même attitude, ces actions difficiles à comprendre sont considérées comme des manifestations de la *līlā* (*Kṛṣṇalīlā*). Semblable à la *līlā* des *Vedānta Sūtra*, la *līlā* puranique ne s'inscrit donc pas dans les actions ou les activités, mais dans l'attitude du joueur. Lorsque certains

auteurs comparent la *līlā* puranique à un divertissement (Tucci, 1969), à un sport (Sax, 1995) ou à un jeu (Biardeau, 1997) il y a une erreur de traduction, car, selon nous, c'est trois termes ne représentent pas l'état divin du jeu.

En tant que *jouant*, la *līlā* puranique apparaît comme un mode du divin dans la *māyā*. Elle permet au divin d'exister, de participer à la *māyā* et d'en être complètement désengagé. Les *Kṛṣṇalīlā* en sont l'exemple parfait. De plus, Henriot (1983) considère le *jouant* comme une conduite désintéressée ou affranchie qui n'est pas dénudée d'enjeux ou d'intérêts pour le joueur. Malgré son détachement par rapport à la *māyā*, la *līlā* possède aussi un enjeu. Ainsi, c'est par la *māyā* que le divin existe et la *māyā* est la manifestation de la conscience du divin. Sans cette conscience ou celle de ses dévôts, le divin et sa création ne peuvent pas être créés ou perçus. Aussi, les *Kṛṣṇalīlā* rappellent, sans le vouloir, aux humains la nature changeante, spontanée, enjouée et libre du monde. Cette image aide les dévôts à se libérer de l'illusion du monde.

### 3.5 Le jeu des *rāsalīlā*

À travers le courant littéraire des *Purāṇa* et celui de la *bhakti* krishnaïte, les *Kṛṣṇalīlā* ont inspiré les *rāsalīlā* qui donnent beaucoup d'importance à la *līlā*. *Rāsalīlā* réfère à deux éléments : à un genre théâtral dévotionnel reprenant les histoires de *Kṛṣṇa* et à l'essence des *Kṛṣṇalīlā* émergeant lors de la performance théâtrale. Autrement dit, les *rāsalīlā* sont la mise en scène des *Kṛṣṇalīlā* où le divin et la *līlā* se manifestent. Par cette manifestation, l'essence (*rāsa*) des *Kṛṣṇalīlā* est recréée. Or, le jeu de ces deux formes de *rāsalīlā* se déploie de trois manières selon Hawley (1995), expliquant le titre de son article : « Every play a play within a play ». L'expression d'Hawley (1995) n'est pas très claire, car elle utilise le même terme pour faire référence à trois différents jeux : le jeu théâtral, reprenant les *Kṛṣṇalīlā*, le jeu d'imitation actualisant la *rāsa* des *Kṛṣṇalīlā* et la représentation du jeu cosmique. En développant chacun de

ces jeux, nous allons pouvoir les différencier et réaliser que seulement deux variantes appartiennent uniquement au *rāsalīlā*. Pour démontrer cela, nous nous intéresserons premièrement au jeu théâtral qui correspond au « faire semblant » et au « comme si ». Deuxièmement, le jeu d'imitation des *Kṛṣṇalīlā* et de l'essence de la *līlā*. Troisièmement, le jeu cosmique dont la performance devient un reflet de la *līlā* cosmique.

### 3.5.1 Le jeu théâtral des *rāsalīlā*

En premier lieu, les *rāsalīlā* s'inscrivent comme des performances théâtrales, car elles sont la mise en scène des *Kṛṣṇalīlā* (Hawley, 1995). Les brahmanes reprennent ainsi les histoires et les gestes enjoués, libres et spontanés de *Kṛṣṇa*. En ce qui concerne le jeu théâtral, Henriot (1983) le définit par la relation entre l'acteur et les spectateurs. Pour commencer, l'acteur joue un rôle par ses actions. Il n'est pas son personnage, mais il l'incarne. Il y a un « faire semblant » et un *jouer* qui se basent sur des actions et un comportement de l'acteur. Cependant, le *jouer* de l'acteur n'est pas un jeu théâtral sans le *jouant* des spectateurs. C'est lorsque les spectateurs acceptent les actions de l'acteur comme « vraies » que le jeu théâtral s'établit (Henriot, 1983). Malgré une certaine liberté chez l'acteur, celui-ci doit respecter son personnage et un certain cadre afin que le jeu théâtral perdure. Si le *jouer* devient trop réel ou s'il n'est pas assez réel, le *jouant* disparaît et le jeu théâtral aussi (Henriot, 1983). Le jeu théâtral n'existe que par le *jouant* des spectateurs; le *jouer* de l'acteur n'est qu'un support ou un prétexte au *jouant*.

Les *rāsalīlā* sont, jusqu'à un certain degré, ce jeu théâtral où les acteurs et les spectateurs établissent un « comme si ». De plus, il y a un moment où ce « jeu » s'établit. Les *rāsalīlā* possèdent deux parties séparées par une pause. Dans la première partie, l'emphasis est mise sur l'exécution parfaite des faits et des gestes. Les brahmanes (acteurs) imitent un dieu pour ensuite être incarnés par le dieu dans la

deuxième partie. L'arrêt donne l'occasion aux spectateurs d'affirmer et d'accueillir la présence divine par des offrandes ou des gestes symboliques (Swann, 1990). La pause est essentielle, car elle permet un passage entre la réalité illusoire vers la réalité divine de la *līlā*. Par un certain *jouant*, les spectateurs acceptent la présence divine. Avec la théorie de Henriot (1983), nous pouvons affirmer qu'il y a du jeu au fondement de cette activité religieuse et théâtrale. Toutefois, Henriot (1983) ajoute que la performance n'est un jeu que si l'auteur est conscient du jeu ou si l'activité possède le sens approprié.

De ce fait, considérer la performance religieuse comme un jeu doit se faire avec prudence. Différents genres théâtraux hindous considèrent que le divin se manifeste sur la scène. Lorsque c'est le cas, les termes « performance », « théâtre » ou « imitation » ne sont pas appropriés, car la scène est considérée comme factuelle et réelle (Swann, 1990). Selon Henriot (1983), le *jouant* et la performance se définissent par l'illusion qu'ils engendrent. Le joueur doit être capable de prendre une distance par rapport au jeu où le joueur est conscient de l'illusion. Or, l'illusion de la performance religieuse n'apparaît, du moins, que de la perspective extérieure ou théorique. Il n'y a pas d'illusion pour le dévot, mais une réalité du divin (Swann, 1990). Alors, nous ne pouvons pas affirmer le jeu de la performance d'une représentation religieuse en lui accordant une valeur absolue. Il y a dans ces performances des caractéristiques similaires au jeu, mais il ne serait pas prudent d'affirmer qu'elles sont des jeux.

Afin de mieux comprendre cela, il faut nous tourner vers la théorie de Victor Turner (1988). Cet anthropologue de la performance comprend le jeu en se basant sur la théorie de Huizinga (1950)<sup>40</sup> afin de considérer le *jouer* au fondement de toutes performances. Selon Turner (1988), le jeu (*play*) est un mode liminal où toutes les

---

<sup>40</sup> Pour qui le *jouer* est à la base de plusieurs phénomènes sociaux.



expériences possibles sont considérées. Par ce processus, les éléments familiers sont transformés en non-familiers (une rondelle en plastique devient un biscuit) dans le but d'amener l'individu à une performance temporaire (Turner, 1988). En ce sens, le jeu et la performance sont un mode « as-if rather than as-is », « play, like other liminal phenomena, is in the subjunctive mood » (Turner, 1988, p. 169). « As-is » est ce que la culture reconnaît comme factuel tandis que le « as-if » réfère à une action contingente ou hypothétique engendrant une supposition, un scénario possible et un « faire semblant » : « A contingent action is one that may occur but that is not likely or intended » (Turner, 1988, p. 169). Il y a dans le jeu et la performance un désir de représenter une réalité « comme vraie » qui ne s'obtient qu'à travers le jeu.

En tant que réalité illusoire, la première partie de la *rāsalīlā* s'inscrit comme un « as-if » de deux manières : comme la mise en scène des actions de *Kṛṣṇa* et comme une représentation illusoire cachant la forme absolue du monde. Cette partie se rattache à l'idée du jeu théâtral en tant que *jouant* et non *jouer* ou *jeu*. Avec la deuxième partie, l'illusion et le « as-if » sont levés afin de laisser place à la réalité absolue du monde. À l'intérieur de l'essence de la *līlā*, la performance divine est perçue comme la forme « as-is » du monde, car le jeu de la performance disparaît au profit d'une expérience, d'une représentation cosmique et d'une vision du divin (Swann, 1990). La performance ne s'inscrit plus comme un jeu théâtral, mais comme une représentation réelle et véritable du *jouant* de *Kṛṣṇa* et du cosmos; elle est une *darśana* de la réalité divine. Par la théologie découlant du *līlānukaraṇa*<sup>41</sup> et l'établissement de la *rāsa*, la deuxième partie actualise une *kṛṣṇalīlā*. À ce moment, la pièce est considérée comme le jeu du monde en tant que réalité « as-is ». Le jeu théâtral n'existe plus, les dévots sont dans la réalité divine du monde, la *līlā*.

### 3.5.2 Le jeu d'imitation des *rāsalīlā*, la *līlānukaraṇa*

---

<sup>41</sup> L'imitation enjouée des actions de *Kṛṣṇa*.

Dans les performances, le jeu théâtral suscite une plausibilité des actions ou des avènements. Par un « as-if », le déroulement de la pièce est plausible (Turner, 1988). Cependant, la théologie du *līlānukaraṇa* encourage les dévots à croire que les performances sont, une fois la *rāsa* établie, une actualisation de la *līlā* originelle. Par les présences du divin et de la *līlā*, cette imitation de la *līlā* du divin devient réelle et véritable; son statut « as-if » change pour « as-is ». Swann (1990) compare cela à la création d'un tableau vivant. Toutefois, cette réalité est celle du jeu de la *līlā*; une attitude, une atmosphère, une émotion et une essence enjouées, libres, spontanées et énergiques amenant les actions et les activités de *Kṛṣṇa*. L'imitation devient une réalité de *Kṛṣṇa* où émerge la *rāsa* et la *bhava* de la *Kṛṣṇalīlā*.

Ainsi, les *rāsalīlā* sont des activités amenant la réalisation d'une *Kṛṣṇalīlā*. Par une imitation parfaite des faits et des gestes des dieux, cela plait au divin et entraîne sa manifestation dans la performance. Sa présence se produit dans la *līlā* puisque le divin se manifeste de cette façon (Rousseva-Sokolova, 2005). La *līlā* dans la performance se présente de différentes manières : la *rāsa*, la *bhava*, la spontanéité de certains éléments, la liberté du mouvement des acteurs-musiciens, la participation libre des spectateurs, les thèmes enfantins, l'humour, etc. (Hawley, 1995). Lorsque la *līlā* s'établit, cela cause deux changements : la *līlā* de la performance ne se différencie plus de l'originelle et un renversement se produit entre l'action et l'attitude. Ce n'est plus l'action qui engendre l'attitude, mais l'attitude qui provoque l'action (Hawley, 1995). De la même manière, la réalité de la *māyā* et de la pièce est remplacée par la *līlā* de *Kṛṣṇa* : « Owing to the force of *māyā*, variously expressed, it is the play, *Kṛṣṇa's līlā*, that is real » (Hawley, 1995, p. 120). L'action divine se déroulant devant les spectateurs émerge du jeu cosmique.

Autrement dit, la deuxième partie des *rāsalīlā* n'est plus le produit des humains, mais une performance offerte par *Kṛṣṇa* lui-même. Le jeu théâtral de la première partie laisse place au jeu d'imitation de la *līlānukaraṇa*. La performance est ainsi considérée

comme un jeu, car elle actualise le *jouant* des *Kṛṣṇalīlā* où les actions et les mouvements émergent de la *līlā*. C'est en ce sens qu'Hawley (1995, p. 118) considère les *rāsalīlā* comme « every play a play »; ils sont la mise en scène du jeu des *Kṛṣṇalīlā*. Encore, si la performance devient la *līlā* de *Kṛṣṇa*, alors le *jouant* de la *līlā* juxtapose les réalités matérielle et divine. Alors, la *Kṛṣṇalīlā* ne se différencie pas de la *līlā* cosmique : « Every play a play within a play » (Hawley, 1995, p. 118).

### 3.5.3 Le jeu cosmique et la *rāsalīlā*

Lorsque le jeu de l'imitation met en scène *Kṛṣṇa*, celui-ci devient une représentation de la *līlā* cosmique (Hawley, 1995). En établissant la *līlā*, il n'y a plus de différence entre le mouvement dans la pièce et le mouvement cosmique : la performance et le mythe ou l'acteur et le dieu (Swann, 1990). De la même façon que le jeu théâtral, le jeu d'imitation et le jeu cosmique ne se distinguent plus. Ainsi, la performance de *Kṛṣṇa* est un moyen d'expérimenter le divin, la *līlā* cosmique et son paradis (Hein, 1987). En commençant par le jeu théâtral, la performance devient ensuite la réalisation d'une *Kṛṣṇalīlā* et une représentation « vivante » de la *līlā* cosmique. L'essence et l'émotion de la *rāsalīlā* permettent aux spectateurs d'obtenir une *darśana* de *Kṛṣṇa* et du divin qui sont caractérisés par la *līlā*.

C'est ainsi que la performance n'est plus « as-if », un jeu théâtral et un élément de la *māyā*, et devient « as-is », une réalité divine du monde. Elle est un reflet et une expérience de la vraie nature du monde et de sa transformation libre, spontanée et enjouée (Swann, 1990). L'essence de la *rāsalīlā* étant un élément du mouvement cosmique et du paradis de *Kṛṣṇa*, elle suscite une participation temporaire à la *līlā* cosmique et au salut krishnaïte : « In it, every play is a play within a play –not only a version or extension of the original *līlānukaraṇa* but a dramatic form whose purpose is ultimately to show that in *Kṛṣṇa* the world plays too. » (Hawley, 1995, p. 129) Alors, les *rāsalīlā* se différencient des autres performances par le fait qu'elles sont

des mises en scène dévotionnelles et enjouées (*līlā*) du *jouant* des *Kṛṣṇalīlā* et du mouvement cosmique.

#### 3.5.4 Résumé sur les *rāsalīlā*

Pour résumer, les *rāsalīlā* se résument de deux manières : un genre théâtral et une essence enjouée. Étant un genre théâtral, les *rāsalīlā* sont des performances dévotionnelles recréant les *Kṛṣṇalīlā* afin que les dévots soient récompensés par la présence divine. L'expression « Every play a play within a play » (Hawley, 1995) essaie donc de différencier le jeu théâtral, le jeu d'imitation et le jeu cosmique. Bref, les *rāsalīlā* sont à la fois un genre théâtral, une actualisation des gestes et de l'essence des *Kṛṣṇalīlā* et un « tableau vivant » de la *līlā* cosmique. Ce genre théâtral cherche à établir l'essence et l'émotion de la *līlā* du divin afin d'obtenir sa présence. Avec la *bhakti* krishnaïte, les *rāsalīlā* sont considérées comme une activité produisant l'expérience de la *līlā*. Elles appartiennent ainsi à la catégorie des *kṛīḍa* en tant qu'activité permettant d'obtenir temporairement l'attitude divine et du mouvement cosmique (Rousseva-Sokolova (2005, p.110). Dans la prochaine partie, nous explorons ces aspects de la *bhakti* krishnaïte; les *jeux* deviennent un chemin vers la *līlā* et une image du monde. En tant qu'essence, la *rāsalīlā* correspond à l'ambiance et à l'émotion durant l'imitation des actions de *Kṛṣṇa*. Lorsque les acteurs performant les gestes du dieu, ils recréent la *rāsa* originelle des *Kṛṣṇalīlā*. Puis, quand cette ambiance et cet état sont obtenus, les gestes deviennent libres, enjoués et spontanés. C'est donc dans cet esprit que le divin se manifeste dans la pièce. Bref, les *rāsalīlā* sont des représentations du divin, en tant que mouvement cosmique enjoué, et du dieu, en tant que réalité manifestée. Avec le mouvement de la *bhakti*, elles sont considérées comme une activité ludique pouvant amener une expérience (*darsana*) du divin. Cela devient explicite dans la poésie des *Sūrsāgar*.

#### 3.6 Le jeu de la *līlā* des *Sūrsāgar*

Dans les *Vedānta Sūtra* et les *Purāṇa*, la *līlā* est un élément du divin agissant de « haut en bas ». Cet état du divin engendre les formes, les mouvements, les manifestations et les changements du monde. La *līlā* cosmique se situe au haut de la structure du monde tandis que la *līlā* des manifestations est une forme plus divisée et inférieure. Avec les textes de la *Sūrsāgar* et la *bhakti* krishnaïte, l'activité du jeu (*krīḍa*) devient associée à la *līlā* en tant qu'une forme manifestée qui se situe à un niveau très bas dans la structure cosmique. Les *krīḍa* sont considérées comme un chemin possible vers la *līlā* du divin et comme un moyen de mettre le divin en mouvement. D'après Rousseva-Sokolova (2005), le courant de la *bhakti* développe une théologie de bas en haut avec la *līlā*. L'activité ludique (*krīḍa*) cache en elle sa réalité divine (*līlā*) et, par une imitation des dieux et une dévotion totale, le *jeu* révèle la *līlā* au joueur comme c'est le cas avec les *rāsālīlā* (Baumer, 1995). L'importance accordée aux *krīḍa* par le courant de la *bhakti* encouragera un nouveau regard sur le monde. Le mouvement de la *bhakti* krishnaïte considère désormais l'expérience divine du monde et de certains *krīḍa* par la *līlā* (Rousseva-Sokolova, 2005). Pour expliquer cela, nous devons premièrement nous intéresser aux *krīḍa* pour ensuite expliquer l'expérience divine du monde et des jeux à travers la poésie *Sūrsāgar*.

### 3.6.1 Les *krīḍa* (jeux) et la *līlā*

Rousseva-Sokolova (2005) défend que le courant de la *bhakti* considère les *krīḍa* comme un élément permettant l'expérience de la *līlā* à partir de leur propre schème interprétatif de la *Bhāgavata Purāṇa* et du *Vedānta Sūtra* 2.1.33 : « [The motive of the Lord in creating the world is] to display his “sport” [*līlā*], as we see in ordinary life. » (cité de Oldmeadow, 2000, p. 10) Le *Vedānta Sūtra* souligne que la *līlā* est aussi un élément qui peut apparaître dans le monde humain. La forme manifestée de la *līlā*, les *krīḍa*, devient donc une activité propice à l'obtention de l'état divin et à l'expérience du divin à travers les textes des *Sūrsāgar*.

De cette façon, la balançoire (*Sūrsāgar*, *pad*<sup>42</sup> 3460), le jeu de dés (*Sūrsāgar*, *pad* 181), le jeu de balle (*Sūrsāgar*, *pad* 863), le cerf-volant (*Sūrsāgar*, *pad* 747) et la danse (*Sūrsāgar*, *pad* 747) sont dans la poésie de la *bhakti* krishnaïte des *krīḍa* permettant l'obtention et l'expérience de la *līlā*. Par un comportement et une attitude identiques à ceux des dieux, certaines activités ludiques sont un lieu de rencontre entre le divin et les humains (Rousseva-Sokolova, 2005). Les personnages mythiques, principalement *Kṛṣṇa* et *Rādhā*, sont considérés comme des modèles à suivre, dont leurs faits et gestes structurent les comportements culturels des dévots. Les activités ludiques démontrent une démarche dévotionnelle cherchant à s'approprier le pouvoir du démiurge, en recréant le jeu cosmique afin d'y participer : « Le principe de participation est, d'ailleurs, étymologiquement inhérent à la *bhakti* : la racine sanskrite *bhaj* – dont il provient signifie précisément « participer à », « faire partie de » » (Rousseva-Sokolova, 2005, p. 42). Ainsi, le *jeu* entraîne le joueur dans une attitude (*līlā*) indifférenciable de l'état du divin lui permettant de joindre la *līlā* cosmique.

Par exemple, lorsque les *rāsālīlā* sont réalisées avec la manifestation de *Kṛṣṇa*, la danse amène les dévots à participer à la *līlā* cosmique et transforme la *māyā* vers une forme plus unifiée (Rousseva-Sokolova, 2005). Dans le jeu de dés du *gyan chaupar* (*Serpents et Échelles*), lorsque les joueurs intègrent la *līlā*, le mouvement du *jeu* devient identique à la *līlā* cosmique. Cela permet au joueur de remarquer des tendances dans son parcours vers la délivrance. Avec l'attitude appropriée (*jouant*), en mettant le *jeu* en mouvement (*jouer*) le joueur a joint la *līlā* cosmique (Johari, 1975). Il en est de même avec le jeu du cerf-volant où le joueur cherche à participer à la *līlā* cosmique par le mouvement libre, spontané et enjoué du *jeu* (Rousseva-Sokolova, 2005). Encore, l'attention du passage sur la balançoire (*Sūrsāgar*,

---

<sup>42</sup> Verset.



*pad* 3460) porte sur le mouvement libre et spontané plutôt que sur l'activité elle-même.

Ainsi, lorsque le dévot participe et obtient la *līlā* divine à travers un *krīḍa*, cela est considéré comme un *darśana* (vision) de *Kṛṣṇa*. Ces visions sont un moyen de vivre la réalité ultime qu'est la *līlā* de *Kṛṣṇa* et ainsi la faire sienne. Cette révélation divine est considérée comme une épiphanie permettant aux dévots de joindre temporairement le divin (Rousseva-Sokolova, 2005). La poésie de la *bhakti* kṛṣṇaïte associe le divin à la *līlā*; l'un obligeant l'autre. La participation à la *līlā* cosmique par la manifestation du sacré dans les *rāsalīlā* est décrite par Biarreau (1995) comme une union où l'âme individuelle (*ātman*) danse avec l'Absolu (*brahman*). Comparables aux *rāsalīlā*, les *jeux* de la *bhakti* créent une *līlā* qui juxtapose les réalités illusoire et divine (*līlā*) du monde. Par ce processus, l'activité provoque une expérience mystique du divin qui se caractérise principalement par la *līlā* (Hein, 1987). Or, cet intérêt pour une participation à la *līlā* va encourager le développement du *bhakti yoga* kṛṣṇaïte. Cette pratique quotidienne qui cherche un détachement avec l'*ego* consiste à garder son esprit fixé sur les *Kṛṣṇalīlā* avec une dévotion totale. Identique aux *krīḍa*, l'objectif ultime est de recréer en soi la réalité suprême, la *līlā*, afin d'atteindre la libération (Rousseva-Sokolova, 2005).

À cet égard, les *jeux* sont des activités qui produisent chez le joueur une expérience profonde du monde. Rousseva-Sokolova (2005) croit que cette expérience divine ou cette plénitude (*ānanda*) s'inscrit dans la *līlā*. Cependant, cette expérience n'est accessible que dans une conscience absolue. Le *jeu* permet de vivre de façon provisoire cette expérience divine caractérisée par la *līlā* (Rousseva-Sokolova, 2005). La *līlā* réfère ici à une expérience enjouée, malgré le fait qu'elle apparaisse par l'état divin. Par le *jouant* divin, le monde est un mouvement enjoué dont son expérience est *līlā*. L'attitude de la *līlā* chez le libéré agit comme une méta-attitude sur tous les états

possibles. La tristesse, la joie, la peur ou la compassion appartiennent à la *līlā*; les différents états sont tous des formes inférieures de la *līlā* divine. Dans le cas de la *līlā* comme expérience, la logique est la même. Tout événement négatif ou positif est, pour le libéré, une expérience du divin. La mort ou le gain d'argent est une expérience de la manifestation du divin et de la *līlā*.

Le jeu de la *līlā* n'apparaît donc plus qu'à travers l'idée du *jouant*. Cette description est analogue à l'approche de Malaby (2007). Le jeu est une expérience, l'*enjoué*, vécue à l'intérieur d'une activité possédant des éléments contingents et engageants. Cette activité peut appartenir à différentes sphères de la vie humaine bien que l'activité ludique encourage davantage ces deux caractéristiques. Ainsi, cette capacité de l'activité d'engendrer l'expérience du divin et de la *līlā* se rattache à la théorie de Malaby (2007). Le jeu de dés, les performances spontanées, les chants émotifs, le cerf-volant et la balle sont des activités possédant des éléments difficiles à prévoir puisqu'elles possèdent un degré de spontanéité et sont captivantes par l'attrait du *darśana*. L'activité ludique devient un microcosme par le *jeu* (la structure du monde), le *jouer* (le mouvement cosmique), le *jouant* (l'attitude libre, spontanée et enjouée) et l'*enjoué* (l'expérience ultime et divine). De plus, l'expérience des activités « jeu » et « non-jeu » de l'être libéré sont ainsi *enjouée* et *līlā* pour la raison que le monde est *līlā*.

En tant qu'*enjoué*, la *līlā* peut émerger de différentes formes d'activités, même celles dont les statuts sont plus ou moins définis comme un *jeu* tels que la performance, le chant, l'activité des dieux ou le va-et-vient du monde. Toutefois, cette expérience n'est possible que par le *jouant* du joueur. Le mouvement de la *bhakti* considère à la fois la *līlā* comme l'état du divin et l'expérience divine du monde. Cette approche incitera la tradition de la *bhakti* krishnaïte à percevoir le monde différemment. Pour le libéré, le monde n'est plus seulement perçu comme le *jouant* du divin, mais aussi comme de l'*enjoué* d'une expérience du divin.

### 3.6.2 Le jeu du monde : l'enjoué du monde

Dans la tradition puranique, la *māyā* est perçue comme le *jouant* du divin. La *līlā* est un état provoquant la division du Tout et les manifestations du divin dans le monde. Avec les *Sūrsāgar*, la *līlā* devient un élément pouvant émerger dans le monde afin de joindre la *līlā* cosmique. Les images des *krīḍā*<sup>43</sup> et des *Kṛṣṇalīlā* inspirent une nouvelle compréhension du monde. Ce mouvement littéraire affirme que le monde est un *jouant* du divin : il est une manifestation de la pensée enjouée du divin. Le monde est *līlā* par le fait que l'attitude divine produit le mouvement permettant les formes ; la *līlā* est au fondement du monde. Conséquemment, la *bhakti* krishnaïte considère que le monde est une activité ludique, par la *līlā* et le point de vue divin, dont l'expérience profonde est celle de la *līlā* (Rousseva-Sokolova, 2005). L'illusion du monde cache la réalité divine du monde, mais, dans une conscience absolue, le monde devient une expérience constante, enjouée, libre et spontanée. La compréhension du monde est ainsi teintée par l'idée jeu.

Cependant, ce jeu du monde est perçu différemment pour l'être libéré et le non-libéré. Pour les dévots ordinaires, la *līlā* n'est pas perceptible dans le monde, mais elle permet de comprendre certains éléments de la vie même si leur sens profond n'est pas compréhensible. La *bhakti* krishnaïte a adopté la doctrine de la *līlā* pour supporter une appréciation du monde et pour inspirer une joie spontanée au quotidien. Malgré cela, il est plus commun que la doctrine de la *līlā* serve à expliquer et à accepter les tragédies de la vie ou les oppositions comme la richesse et la pauvreté, la santé et les maladies et la vie et la mort (Hein, 1987). Le sens profond de ces aspects de la vie n'est pas accessible aux humains ordinaires, mais leurs existences sont reliées au mystère de la *līlā*. Comprendre sa fortune par rapport à la *līlā* cosmique amène à

---

<sup>43</sup> Tels que la balançoire (*Sūrsāgar*, *pad* 3460), le jeu de dés (*Sūrsāgar*, *pad* 181), le jeu de balle (*Sūrsāgar*, *pad* 863), le cerf-volant (*Sūrsāgar*, *pad* 747) et la danse (*Sūrsāgar*, *pad* 747).

croire à une destinée et à un quotidien possédant un certain degré de spontanéité (Hein, 1987). La *līlā* est un aspect impliquant enjouement, spontanéité, liberté, déception, tromperie et destruction. L'attitude désengagée et désinvestie du divin produit des conséquences positives ou négatives pour le dévot. Pour l'anthropologue McLean (1995), la nature imprévisible et spontanée du divin empêche la vie très structurée des vishnouïtes d'être entièrement déterminée. Aussi, la tendance générale autour de la *līlā* n'encourage pas cette approche positive (Sax, 1995). De plus, cet enseignement de la *līlā* est conditionnel, car un individu non illuminé doit comprendre le monde comme une illusion (*māyā*).

Or, une fois que le dévot se libère de l'illusion, l'expérience du monde s'inscrit dans une expérience ou une béatitude profonde (*ānanda*<sup>44</sup>) qui est caractérisée par la *līlā*. La *bhakti* krishnaïte situe la *līlā* au plus haut dans la structure du monde où elle l'associe à l'*ānanda* (Rousseva-Sokolova, 2005). Le monde visible et perceptible est considéré comme un système organisé, « comme la forme cristallisée de la pensée d'un créateur » (Daniélou, 1992). À chaque fois qu'un aspect du monde est approfondi, ce n'est pas une substance que nous trouvons, mais un concept appartenant à la pensée (Daniélou, 1992). Le cosmos n'est pas une manifestation hasardeuse, mais la manifestation d'une volonté divine qui s'inscrit donc de trois manières : l'existence ou la vérité (*sat*), l'expérience ou la plénitude bienheureuse (*ānanda*) et la conscience (*ātman* ou *cit*) (Daniélou, 1992). Les êtres non libérés ne peuvent pas percevoir la profondeur de ces trois éléments de l'existence (Rousseva-Sokolova, 2005). Dans l'illusion, ces trois traits permettent aux formes et aux objets d'être perçus par les sens, l'esprit ou l'égo.

Rousseva-Sokolova (2005) considère que la *līlā* s'inscrit dans le monde par l'*ānanda*. La *līlā* est perceptible dans le monde par l'état d'*ānanda*. En comprenant la double

---

<sup>44</sup> L'*ānanda* est une plénitude ou une béatitude pure et inqualifiable n'appartenant qu'au divin.

nature de la manifestation, le monde devient un élément du divin et une expérience divine. L'individu joint le *jouant* du divin, car il participe à la manifestation et ce, malgré son illusion. L'expérience du monde devient caractérisée par la *līlā* puisque le monde est la manifestation merveilleuse, libre, spontanée, changeante et enjouée du divin (Hein, 1987). Il est donc possible pour l'humain d'avoir accès à la *līlā* appartenant à la manifestation. Une fois que l'individu obtient la *mokṣa*, nous pouvons dire que ses actions et son existence (*sat*) appartiennent toujours à la *māyā* tandis que la conscience (*ātman*), devenue absolue, perçoit l'expérience et la plénitude (*ānanda*) du divin manifesté et de sa *līlā*.

Effectivement, ce jeu du monde a ainsi inspiré un nouveau regard sur le monde. Pour mieux illustrer cela, Rousseva-Sokolova (2005) se réfère à *Le jeu comme symbole du monde* d'Eugen Fink (1966). Selon lui, le monde possède une inutilité étrange et énigmatique lorsqu'il est perçu dans une approche nihiliste. Le monde est dépourvu de finalité et de valeur; il est :

[...] en dehors de toute estimation morale et par delà le bien et le mal. [...] [II] englobe dans son inutilité universelle les voies sur lesquelles on s'efforce d'atteindre des fins et des buts. [...] Voilà les traits fondamentaux du monde qui se reflètent dans le jeu humain. (Fink, 1966, p.235)

Ainsi, cet auteur considère l'univers comme un jeu, c'est-à-dire un foisonnement gratuit, indéterminé, inutile et sans raison d'être, signification ou but. Ce jeu absolu est sans joueur : « [...] comme un masque, derrière lequel il n'y a personne » (Eugen, 1966, p. 239). Cette approche est comparable à la *bhakti* krishnaïte qui considère la *līlā* comme l'absence de raison dans la création du monde dont le divin absolu est une réalité infinie, omniprésente, omnipotente, incorporelle, transcendante et immanente.

De plus, la création originale chez Fink (1966, p. 228) est conçue dans un comportement analogue aux *jeux* humains :

C'est précisément dans la mesure où l'homme est *déterminé* essentiellement par la possibilité du jeu qu'il est déterminé par la profondeur insondable, l'indéterminé, l'instable, l'ouvert, le possible ondoyant du monde agissant qui se reflète en lui. Dans le jeu humain se produit l'extase visant le monde.

Chaque parcelle de l'univers contiendrait en soi le jeu du monde. L'enfant percevrait cette relation et la reproduit intuitivement dans ses jeux. Il connaîtrait d'instinct la relation entre son jeu et le jeu universel, mais perdrait cette faculté avec l'âge. Fink (1966, p. 146) affirme également que :

L'homme est arrivé à se représenter des êtres divins, surhumains, immortels, qui ne connaissent pas le besoin, parce qu'il connaît le jeu et qu'il apprend dans le jeu ce que signifient s'affranchir des pesants fardeaux de l'existence.

Ce jeu du monde, reflété dans le *jeu*, est à la base de la conception du divin suivant la pensée du philosophe. L'idée du jeu est pour le courant de la *bhakti* une compréhension supramondaine où l'attitude ludique est inhérente à l'action divine motivée par la recherche d'un plaisir libre et gratuit. Aussi, la perception du jeu chez les enfants de Fink (1966) est semblable à l'hypothèse de Hein (1987) : l'enfance possède des caractéristiques (libre, spontané, enjoué et énergique) identiques à la motivation divine.

### 3.6.3 Conclusion sur la *līlā* des *Sūrsāgar* et le jeu

Pour les *Vedānta Sūtra*, les *Purāṇa* et les *Sūrsāgar*, le monde est un *jouant* par sa double nature, par sa manifestation de la conscience du divin et par sa nature changeante, libre, spontanée et frivole de l'être libéré. La *līlā* est une attitude du jeu amenant la division du divin, la manifestation du divin dans le monde et un comportement enjoué chez *Kṛṣṇa*. Le mouvement littéraire de la *Sūrsāgar* a ajouté que les *jeux* peuvent être un reflet et une expérience du *jouant* divin. Aussi, les scènes des *jeux* des *gopī* dans la poésie démontrent que la *līlā* est un aspect possible dans le monde. Dans une conscience libérée, l'expérience de la *māyā* est caractérisée par la



*līlā*. Bref, les *jeux* sont un moyen d'atteindre la *līlā* et de percevoir l'*ānanda* du monde. Le monde et les *jeux* sont des activités permettant une expérience divine. Pour la *bhakti* kṛṣṇaīte, la *līlā* du monde ou des *jeux* est aussi *enjouée*, car elle est une expérience du divin et de la *līlā* cosmique.

## CONCLUSION

Pour résumer, nous avons interprété la *līlā* vishnouïte en trois étapes afin de définir la *līlā* en tant que jeu. Premièrement, nous avons établi une définition provisoire de la *līlā* en la considérant comme un élément polysémique des courants littéraires védantique, puranique et *Sūrsāgar*. Nous avons identifié la *līlā* comme 1) une attitude amenant le monde, 2) un mode permettant la manifestation du divin, 3) une attitude « faire semblant » des manifestations, 4) des *Kṛṣṇalīlā*, 5) des *rāsālīlā*, 6) une activité ludique et 7) une expérience divine du monde. Deuxièmement, nous avons établi les significations de la *līlā* en tant que jeu par les théories d'Henriot (1983) et de Malaby (2007). Le jeu, un terme plurivoque, possède selon nos auteurs quatre sémantiques : le *jeu*, le *jouer*, le *jouant* et l'*enjoué*. Le *jeu* se rattache aux choses et aux objets possédant une structure produisant le jeu. Le *jouer* est les actions libres et réglées amenant au jeu. Le *jouant* consiste à un travail psychologique produit par le joueur afin d'établir le jeu. L'*enjoué* est une expérience spécifique au jeu pouvant émerger de toute activité intrigante, incertaine et captivante. Troisièmement, nous avons interprété la relation entre la définition précaire de la *līlā* avec ses sens possibles. En comparant les explications de la *līlā* comme un objet et comme un terme prenant sens par le lecteur, nous avons fait émerger une signification contemporaine fondée et justifiée. Finalement, nous sommes arrivés à la conclusion que le sens approprié afin d'expliquer la *līlā* est le *jouant*, une attitude amenant le jeu.

Quant à elle, la *līlā* a été premièrement expliquée à partir du courant littéraire des *Vedānta Sūtra* qui consistent à un ensemble de commentaires sur les *Upaniṣad*. Le terme « *līlā* » apparaît pour la première fois avec une implication théologique dans le *Vedānta Sūtra* (2.1.33) afin de définir l'activité divine qui crée, maintient ou détruit

l'univers comme un « jeu ». *Līlā* réfère ici à deux choses : à l'attitude et au rythme du mouvement de l'activité divine. La création et le va-et-vient cosmique se font donc à l'intérieur de ces deux sens. Le jeu réfère ici à l'attitude permettant aux actions et au monde d'émerger. Une caractéristique similaire au *jouant*.

Deuxièmement, nous nous sommes intéressés à la signification de la *līlā* dans les *Purāṇa*. Dans ce courant littéraire, la *līlā* décrit également l'activité cosmique de leur Dieu, mais elle s'applique davantage aux *avatāra* dont le rôle consiste à réinstaurer l'ordre social (*dharma*) (Carman, 1995). C'est à partir du *Viṣṇu Purāṇa* et du *Bhāgavata Purāṇa* que les manifestations de *Viṣṇu*, surtout avec *Kṛṣṇa*, sont considérées comme du *līlāavatāra*. Ici, la *līlā* en tant qu'attitude permet la perception du monde, malgré son illusion et sa réalité absolue. De plus, la théologie de la *līlā* chez les *avatāra* s'est aussi développée avec le terme *manuṣyalīlā*. Ce mot insinue que l'action divine est désinvestie du *dharma*, sans *kāma* ou sans conséquence karmique. Avec ces deux termes, la *līlā* est un état du jeu où les *avatāra* perçoivent le monde et s'y engagent d'une manière spontanée, sans raison, enjouée et libre. Ensuite, le développement théologique autour de *Kṛṣṇa* a permis l'apparition des *Kṛṣṇalīlā*. Ce terme se rattache aux activités enjouées de *Kṛṣṇa* qui émergent de sa *līlā* malgré qu'elles peuvent être perçues comme du *jouer* ou des *jeux* pour les humains. Puis, le développement des *rāsālīlā* a introduit une plus grande complexité dans la théologie de la *līlā*. La *līlā* théâtrale est une réactualisation de l'action divine des *Kṛṣṇalīlā* et un portrait vivant de la réalité divine du monde. Par la structure et l'attitude de la performance, l'émotion et l'essence de l'imitation sont les mêmes que la *Kṛṣṇalīlā* originale. Ainsi, la *līlā* correspond ici au mode de la performance se rattachant à l'idée du *jouant*. Nous pouvons ainsi résumer la *līlā* puranique à un état, un *jouant*, désinvesti, libre, spontané et enjoué des manifestations du divin amenant à accepter et à s'engager dans l'illusion du monde.

Dans la poésie *Sūrsāgar*, la *līlā* est désormais associée à l'activité ludique et à l'expérience divine du monde. Certaines activités ludiques des *Sūrsāgar* deviennent un moyen de faire manifester la *līlā*. Par exemple, le jeu de dés permet au joueur de joindre la *līlā* cosmique lorsqu'il possède une attitude enjouée, libre et spontanée (*līlā*). L'activité devient une manière d'expérimenter et de vivre temporairement la *līlā*. Ensuite, la *bhakti* krishnaïte et sa poésie *Sūrsāgar* considèrent le monde, du point de vue divin, comme une merveille, car il est la manifestation du divin. L'esprit libéré perçoit donc le monde à l'intérieur du mouvement cosmique rythmé par la *līlā*. Dans cet état, l'expérience profonde et divine du monde est caractérisée par la *līlā* par le fait que le divin et sa manifestation se caractérisent aussi par la *līlā*. Ainsi, ces deux approches décrivent la *līlā* comme une attitude permettant de connecter, à travers l'activité du jeu ou du monde, l'individu au divin. Ce n'est pas la structure ou l'action qui engendre la *līlā*, mais l'attitude qui permet l'expérience de la *līlā* cosmique.

À l'égard de la question centrale de ce mémoire, à savoir comment se définit la *līlā* par rapport aux diverses sémantiques du jeu, nous pouvons conclure que la *līlā* s'associe au jeu en tant que *jouant*. Établir que la *līlā* est un jeu ou un *play* signifie qu'elle est un jeu psychologique entraînant une division, un mouvement et une action du divin. Autrement dit, elle est un mode permettant au divin de créer, de maintenir et de détruire la *māyā*. Les actions du divin et la structure du monde sont jeu à cause de l'attitude par lesquelles elles émergent. Par exemple, dans le *Kūrma Purāṇa* (1.4.54), il est écrit : « The Lord of Yoga in his play (*līlā*) creates and effects changes in bodies of diverse shapes, activities, features, and names. ». Ici, la *līlā* est bel et bien un état. La création du monde -comme son maintien ou sa destruction – n'est pas planifiée, structurée ou prévue; l'intérêt du divin est la *līlā*, le monde est une conséquence spontanée de cette attitude du divin. En associant la *līlā* aux sens du jeu, elle n'apparaît pas comme une structure, une action ou une expérience du jeu. Aussi, expliquer la *līlā* comme un mode du jeu permet d'expliquer comment elle peut s'inscrire dans une activité jeu ou non-jeu que dans le contexte du divin. Ce n'est que

dans l'état divin que le jeu apparaît et cela est particulièrement cohérent avec la façon vishnouïte de percevoir le monde. Dans cette tradition, la vraie nature du monde n'est pas substance, mais pensée (*ātman*) (Daniélou, 1992). Le mouvement cosmique et la manifestation du monde ne sont qu'une pensée du divin. Ainsi, comprendre la *līlā* comme un état est approprié. Si le monde est une pensée manifestée du divin, alors celle-ci se manifeste lorsqu'elle est enjouée, spontanée, libre et énergique.

Alors, comprendre en grande partie la *līlā* comme du *jouant* permet un nouveau regard sur ses déclinaisons et sur certains éléments vishnouïtes. Lorsqu'un auteur prétend que le monde est jeu, cela ne réfère pas à un monde organisé ou structuré comme un *jeu*. Plutôt, il est le résultat du *jouant* divin provoquant la manifestation à être constamment dans une transformation libre, spontanée et enjouée. Le monde, les manifestations du divin, le faire semblant des manifestations, les *Kṛṣṇalīlā*, les *rāsalīlā*, l'expérience divine de l'activité ludique et l'expérience divine du monde sont des jeux dérivant de l'attitude du divin envers la *māyā*. Aussi, la *līlā* est ici une forme de « pourquoi » de l'implication divine par rapport à la réalité illusoire dans les *Vedānta Sūtra*. C'est en *jouant* que le divin se manifeste et qu'il produit le monde. Avec le courant puranique, l'absolu prend une forme humaine pour démontrer l'essence et la nature libre, spontanée, irrationnelle et enjouée du monde par les *Kṛṣṇalīlā* et les *rāsalīlā*. Avec les textes des *Sūrsāgar*, le monde ou certaines activités peuvent devenir un point de rencontre avec le divin si l'individu possède un *jouant* similaire au cosmos. Donc, la *līlā* se résume à un mode du jeu permettant la relation et les implications du divin par rapport à la *māyā*. Par les implications du divin dans le monde, le *jouant* engendre les déclinaisons telles que les *Kṛṣṇalīlā* (du *jouer*), les *rāsalīlā* (des *jeux* et du *jouer*), des activités (des *jeux* et de l'*enjoué*) et autres.

En dernier lieu, revenons sur un passage d'Henriot (1983, p. 99) :

*Jouant* [le joueur], il joue à être. [...] En créant son action et les instruments de son action, le créateur se crée. [...] Exister, c'est être à distance de soi, prendre

conscience de soi à la fois dans ce que l'on est et dans ce que l'on veut être. L'existence n'est pas nécessairement façon de jouer, mais il y a au principe de toute forme concrète d'existence un jeu qui rend possible tout choix, et plus particulièrement, dans certaines circonstances, le choix de l'attitude ludique elle-même. [...] d'autre part le jeu intrasubjectif constitutif de la conscience de soi, jeu que l'on peut appeler, pour cette raison, « existentielle », et qui rend possible, non seulement la praxis ludique elle-même, mais toute forme d'existence consciente de soi, capable d'imaginer et de vouloir. L'être jouant du *Je* précède et fonde le jouer.

La *līlā* est ce jeu existentiel qui permet d'expliquer l'action sans avoir recours à l'explication divine (Henriot, 1987). Le *brahman*, ce Tout absolu et sans attribut, joue à être; il existe et se manifeste à cause de la *līlā*. De plus, les *avatāra* du divin prennent une distance par rapport à la réalité absolue afin de devenir des acteurs de la manifestation; ce *jouant* leur permet d'exister. Dans certains cas, leurs actions rappellent le *jouant* fondant le monde: « C'est à l'intérieur du jeu que toutes les individuations apparaissent, son anéanties et reprises » (Axelos, 1969; cité de Rousseva-Sokolova, 2005, p. 5). Les jeux sont considérés comme une image et une expérience de ce jeu existentiel qu'est la *līlā*. La *līlā* en tant que *jouant* reflète le trait existentiel de la pensée hindoue : dans un Tout divin sans existence (*brahman*), le monde n'est possible que dans un jeu où une pensée enjouée se manifeste. Le monde existe, se constitue et se transforme par cette pensée enjouée, spontanée et libre du divin.



## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages sur la *līlā*

- Biardeau, Madeleine. 1995. *L'hindouisme, Anthropologie d'une civilisation*. Paris : Flammarion, 313 p.
- Carman, John B. 1995. « Some concluding reflections ». Dans *The Gods at Play*, sous la dir. de S. Sax, p. 225-230. New York: Oxford University Press.
- Connolly, Peter. 2007. *A student's guide to the history and philosophy of yoga*. London: Equinox Publishing Ltd., 265 p.
- Coomaraswamy, Ananda Kentish. 1924. *The dance of Śiva: essays on Indian art and culture*. New York: Sunwise Turn, 139 p.
- Daniélou, Alain. 1992. *Mythes et Dieux de l'Inde, le polythéisme hindou*. Paris : Champs Flammarion, 643 p.
- Dimock, Edward C. 1989. « Līlā ». *History of Religions*, vol. 29. Chicago: University press of Chicago, p. 159 - 173.
- Dube, Shyama Charan. 1955. *Indian village*. London: Routledge and K. Paul, 248 p.
- Johari, Harish. 1975. *The Yoga of snakes and arrows: The Leela of self-knowlegde*. Vermont: Destiny Books, 132 p.
- Lincoln, Bruce. 1986. *Myth, cosmos, and society: Indo-european themes of creation and destruction*. Cambridge: Harvard University press, 294 p.
- Handelman, Don et David Shulman. 1997. *God inside-out Śiva's game of dice*. London: Oxford University Press, 232 p.
- Hawley, John Stratton. 1995. « Every play a play within a play ». Dans *The Gods at Play*, sous la dir. de William Sax, p. 115-130. New York: Oxford University Press.

- Hébert, Jean. 1953. *La mythologie hindoue son message*. Paris : Éditions Albin Michel, 491 p.
- Hein, Norvin. 1986. « A revolution in Kṛṣṇaism: The cult of Gopāla ». Dans *History of Religions*, vol. 25. Chicago: University press of Chicago, p. 296-317.
- Hein, Norvin. 1987. « Līlā ». Dans *Encyclopedia of Religion*, 2<sup>e</sup> éd., vol. 6. New York : Macmillan Reference.
- Hospital, Clifford. 1995. « Līlā in early Vaiṣṇava thought ». Dans *The Gods at play*, sous la dir. de William Sax, p. 21-34. New York: Oxford University Press.
- MacAloon, John J. 1987. « Game ». Dans *Encyclopedia of Religion*, 2<sup>e</sup> éd., vol. 5. New York : Macmillan Reference.
- Marcaurelle, Roger. 1997. « L'hindouisme ». Dans *Un monde de religions, Les religions de l'Inde*, vol. 1, sous la dir. de Mathieu Boisvert, p. 7-49. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- McLean, Malcolm. 1995. « At the whim of the Goddess: The *līlā* of the Goddess in Bengal ». Dans *The Gods at Play*, sous la direction de William Sax, p. 87-98. New York: Oxford University Press.
- Narayanan, Vasudha. 1995. « The realm of play and the sacred stage ». Dans *The Gods at play*, sous la dir. de William Sax, p. 177-203. New York: Oxford University Press.
- Oldmeadow, Harry. 1992. « Śaṅkara's doctrine of Māyā ». *Asian Philosophy*, vol. 2, no. 2, p. 133-141.
- Pal, Pratapaditya. 2006. « Something old, something new: Ruminations on Indian chess ». Dans *The art of play: Board and card games of India*, sous la dir. de Andrew Topsfield, p. 33-44. Mumbai: Marq publications.
- Pennick, Nigel. 1994. *Secret games of the Gods*. Éditeur Red wheel, 256 pages.
- Rester, Aaron. 2001. *Playing with tradition: sacrifice, ritual and the Mahabharata's dice game*. Chicago: University of Chicago, 15 p.
- Richmond, Farley. 1990. « Introduction ». Dans *Indian theatre: Traditions of performance*, sous la dir. de Darius Swann, p. 1-25. Honolulu: University of Hawaii Press.

- Rousseva-Sokolova, Galina. 2005. *Jeu et dévotion : aspects ludiques de la bhakti kṛṣṇaite au Braj*. Paris : Librairie Honoré Champion, 176 p.
- Sax, William. 1995. « Introduction ». Dans *The Gods at play*, sous la dir. de William Sax, p. 3-12. London: Oxford University Press.
- Schweig, Graham M. 2005. *Dance of Divine Love : The Rasa līlā of Kṛṣṇa from the Bhagavata Purana, India's classic sacred love story*. Princeton (New Jersey): Princeton University Press, 390 p.
- Smoley, Richard. 2009. *Dice game of Shiva: how consciousness creates the universe*. California: New World Library, 240 p.
- Sutton-Smith, Brian. 2001. *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 276 p.
- Swann, Darius. 1990. « Rāsā Līlā ». Dans *Indian theatre: Traditions of performance*, sous la dir. de Darius Swann, p. 177-236. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Topsfield, Andrew. 2006. « Dice, Chaupar, Chess ». Dans *The art of play: Board and card games of India*, sous la dir. de Andrew Topsfield, p. 151-160. Mumbai: Marq publications.
- Tucci, Giuseppe. 1969. *Rāti-līlā*. Paris : Éditions Nagel, 165 p.
- Wulff, Donna. 1995. « The play emotion: līlākīrtan in Bengal ». Dans *The Gods at Play*, sous la dir. de William Sax, p. 99-114. London: Oxford University Press.

### Ouvrages sanskrits

- Bhāgavata Purāṇa*. 1950. Éd. par Ācārya. Bombay : Venkatesvara Steam Press.
- Kūrma Purāṇa*. 1972. Trad. du sanskrit par A. S. Gupta. Varanasi.
- Sūrdās. 1976. *Sūrsāgar*. Trad. du sanskrit par N. Vāṅpayī. Bénarès : Nāgarī Pracārīṇī Sabhā.
- Vāyu Purāṇa*. 1905. Poona : Ānandāsrama Sanskrit Series.
- Vedānta sūtra of Bādarāyaṇa with Saṅkara's commentary*. 1934. Bombay: Nirnaya sagara.
- Viṣṇu Purāṇa*. 1967. Traduit du sanskrit par H. H.. Gorakhpur : Gita press.

### Ouvrages sur le jeu

- Axelos, Kostas. 1969. *Le jeu du monde*. Paris: Les éditions de Minuit, 476 p.
- Bateson, Gregory. 1955. « A theory of play and fantasy ». Dans *Steps to an Ecology of Mind*, p. 177-193. London : Jason Aronson Inc.
- Bonenfant, Maude. 2007. « Le jeu et la recherche ». Dans *Homo Ludens : Groupe de recherche sur la socialisation et la communication des jeux vidéo* [en ligne]. Université du Québec à Montréal, [<http://www.homoludens.uqam.ca>] (10 février 2012).
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris : Édition Gallimard, 374 p.
- Cotta, Alain. 1980. *La société ludique*. Paris : Grasset, 286 p.
- Duflo, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*. France : Presses universitaires de la France, 253 p.
- Fink, Eugen. 1966. *Le jeu comme symbole du monde*. Trad. de l'allemand par Hans Hildenbrand et Alex Lindenberg. Paris : Les éditions de minuit, 245 p.
- Herrigel, Eugen. 1993. *Le zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*. Trad. de l'allemand par Alfred Scherz-Verlax. Paris : Éditions Dervy, 131 p.
- Johari, Harish. 1975. *The Yoga of snakes and arrows, the Leela of self-knowlegde*. Vermont: Destiny Books, 132 p.
- Lucier, Pierre. 2008. « Jeux et rites : de la règle à la vie ». Dans *Des jeux et des rites*, sous la dir. de Philippe St-Germain et Guy Ménard, p. 21-30. Montréal : Liber.
- Gadamer, Hans-Georg. 1996. *Vérité et method. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*. Trad. de l'allemand par Étienne Sacre. Paris :Édition du Seuil, 533 p.
- Henriot, Jacques. 1983. *Le jeu*. Paris : Synonyme, 114 p.
- Huizinga, Johan. 1950. *Homo ludens*. Boston: The Beacon Press, 240 p.
- Malaby, Thomas M. 2007. « Beyond play: a new approach to games ». *Games and Culture Journal*, vol. 2, no 2. Sage publications, p. 95-113.

- Pennick, Nigel. 1989. *Secret games of the Gods: Ancient ritual systems in board games*. Maine: Red wheel, 256 p.
- Sutton-Smith, Brian. 2001. *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press, 2001, 276 p.
- Turner, Victor. 1987. *The anthropology of performance*. New York: Performing arts journal Publications, 185 p.

### **Ouvrages sur la méthodologie et autres**

- Berner, Christian et Denis Thouard. 2008. *Sens et interprétation. Pour une introduction à l'herméneutique*. Opuscule, no 23. Villeneuve-d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion, 157 p.
- Bourdieu, Pierre. 2001. *Science de la science et réflexivité*. Paris : Éd. Raisons d'agir, 240 p.
- Mélançon, André. 1984. *La Guerre des tuques*. Prod. La Fête. Montréal : Contes pour tous. DVD, 90 min, son, couleur.
- Ménard, Guy. 1999. *Petit traité de la vraie religion*. Montréal : Liber, 214 p.
- Strucki, Pierre-André. 1970. *Herméneutique et dialectique*. Nouvelle série théologique, no 24. Genève : Labor et Fides, 261 p.